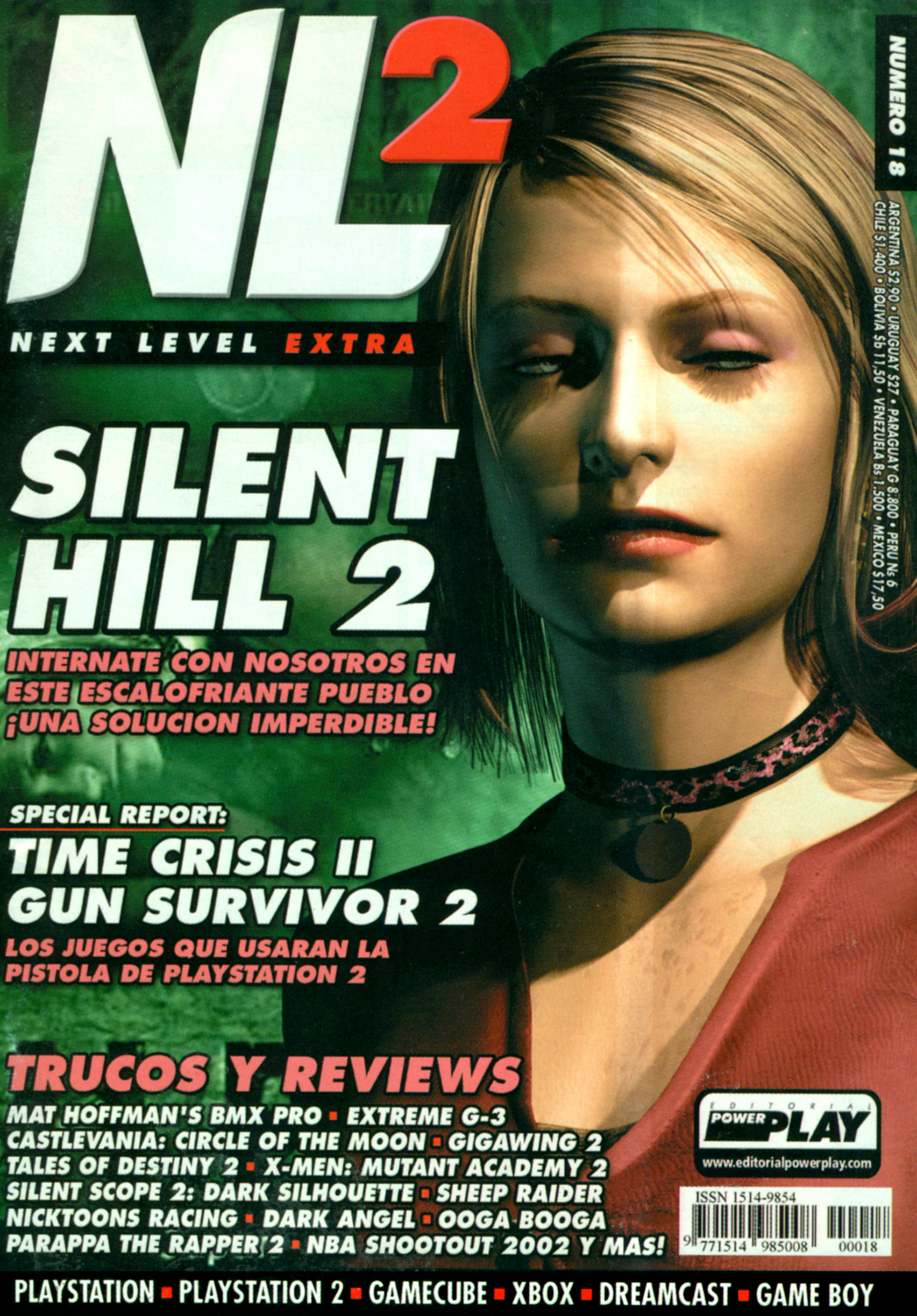


NL2
NUMERO 18
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 8.800 • PERU Ns 6
CHILE $1.400 • BOLIVIA $b 11,50 • VENEZUELA Bs 1.500 • MEXICO $17,50
NEXT LEVEL EXTRA
SILENT HILL 2
INTERNATE CON NOSOTROS EN ESTE ESCALOFRIANTE PUEBLO ¡UNA SOLUCION IMPERDIBLE!
SPECIAL REPORT:
TIME CRISIS II
GUN SURVIVOR 2
LOS JUEGOS QUE USARAN LA PISTOLA DE PLAYSTATION 2
TRUCOS Y REVIEWS
MAT HOFFMAN'S BMX PRO • EXTREME G-3
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON • GIGAWING 2
TALES OF DESTINY 2 • X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE • SHEEP RAIDER
NICKTOONS RACING • DARK ANGEL • OOGA BOOGA
PARAPPA THE RAPPER 2 • NBA SHOOTOUT 2002 Y MAS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00018
PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY

INDEX

INDICE

NL 2

ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

13 GRAND THEFT AUTO 3



30 SILENT HILL 2



21 MUTANT ACADEMY 2



11 SEGA SPORTS TENNIS 2K2

CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

TRUCOS

FIRST APPROACH / FINAL TEST

EDITORIAL

¡Saludos nuevamente a todos nuestros fieles lectores que nos siguen cada número!
Como podrán ver, este mes la PS2 de Sony es la gran protagonista ya que por fin y después de una larga espera, los juegos que realmente están un paso más delante del resto empiezan a hacerse ver.
En esta ocasión la gran estrella es el alucinante Silent Hill 2 de Konami, tal vez uno de los títulos más esperados del año para PS2, y al mismo tiempo uno de los primeros juegos que nos muestran el verdadero potencial de esta consola.
Entre otras cosas, este mes también tuvimos en nuestras manos otra gran sorpresa, como resultó ser ICO, y viendo todo lo que se viene para estos últimos meses del 2001, les aseguramos que quienes tengan esta máquina o estén pensando en comprarla, van a tener razones de sobra para festejar. Bueno, basta de cháchara y consíganse un babero que este número se viene con todo.

Santiago Videla

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano - Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías - Diego Eduardo Vitorero

REDACTORES
Maximiliano Ferzzola - Diego E. Vitorero
Rodolfo A. Laborde

CORRECCION
Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORA EN ESTE NÚMERO
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898, 11º G (1425) Teléfono: 5411-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nlx@editorialpowerplay.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Octubre de 2001

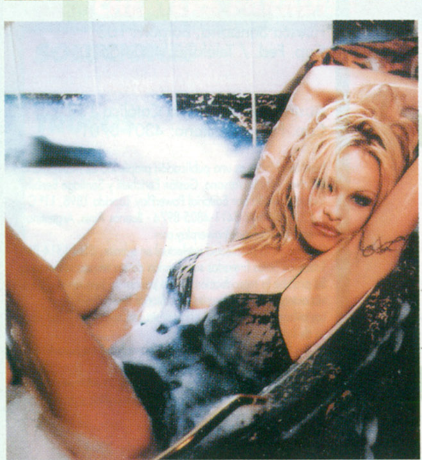
PAMELA ANDERSON ES V.I.P.

LA GUARDAESPALDAS MÁS CALENTURIENTA DE LA TV, PRONTO EN PSX.

Como ya habíamos adelantado en otra oportunidad -y aunque parecía cancelado- Ubi Soft acaba de anunciar que para diciembre de 2001 Pamela Anderson vendrá a guardar las espaldas de todos los usuarios de PSX. Para marzo, ya de 2002, Pamelita mostrará sus curvas en PS2 y Game Boy Color. Unos 60 niveles, muchas explosiones, patadas, piñas y seis personajes jugables. Cabe recordar que V.I.P. es una serie de acción protagonizada por la ex *Baywatch*, en donde Pam muestra todos sus atributos en el rol de Vallery Irons.









GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

¡MEXICANOS HAN SECUESTRADO A LA NOVIA DE JESSE!

Compatible con todas las Light Gun del mercado, *Gunfighter: The Legend of Jesse James* viene para que descarguemos una poca de adrenalina al mejor estilo Time Crisis. Ubi Soft se puso las pilas y se aseguró que los cinco niveles que componen este juego de tiritos valgan la pena. Cinco bosses finales -uno por nivel, ¡doh!-, cuatro niveles de bonus, una bocha de mini games y 18 personajes a los que disparar van a ser más que suficientes para ejercitar nuestros reflejos. En diciembre podremos ponernos las botas de Jesse y jugarnos unos duelos a la hora señalada.



FINAL FANTASY UNLIMITED

PASÓ POR LOS VIDEOJUEGOS Y POR EL CINE, AHORA ES EL TURNO DE LA TV.

TV Tokyo estrenó el 2 de octubre una serie bajo el nombre de *Final Fantasy: Unlimited*. Como siempre, la cosa se estrena primero en el Japón y 20 años más tarde la terminamos viendo nosotros. Poco se sabe, pero -al igual que en la peli- la historia va a transcurrir en nuestra tierra, aunque se desconoce en qué espacio temporal. Al parecer, la humanidad descubre un portal hacia otro universo. Los protagonistas son Wind y Lisa, que andan en busca de "The Cloud", algo destructivo, muy destructivo. Ni idea aún de la técnica que usará esta serie; podría ser por computadora o animación. En cuanto pongamos nuestras manos en alguna de las cintas, les contamos TODO.

Por otra parte, y según fuentes extraoficiales, Hironobu Sakaguchi, creador de la saga, tiene planes de desarrollar también una serie de juegos de este nuevo animé. Claro, a estas alturas se saben muy pocos detalles, ni plataformas, ni lo qué, ni de qué, ni por qué. Así que comiencen a soñar con otra Fantasía Final.



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY ¡EDICIÓN LIMITADA!

¡QUEREMOS UNA DE ESTAS TAMBIÉN!

Konami de Japón tiene planeado lanzar, este 29 de noviembre, y sólo en las tierras del Sol Naciente, una edición para coleccionistas de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Esta edición traerá un libro de 72 páginas con arte y muchos chusmeríos sobre cómo fue hecho un título de esta envergadura. Si esto te parece poco, desde adentro de la poderosa caja limitada, un muñequito de Snake te va a saludar. Un *Action Figure*, como le dicen, a todo poder. Además -síiiiii, hay más-... ¡un DVD lleno de material inédito de la saga! Por aquellos lares la edición saldrá 9.800 yens.



¡DETALLES SOBRE SOUL CALIBUR 2!

YA SE SABEN ALGUNOS DE LOS PERSONAJES QUE ACUDIRÁN A LA SEGUNDA LLAMADA A LAS ARMAS

Serán, por ahora, tres los personajes nuevos en *Soul Calibur 2*. Por un lado tendremos a Cassandra, la hermana menor de Sophitia. Mitsurugi Heishiro y Astaroth están de vuelta, para el deleite de sus fanáticos. Hong Yung Sung será otro de los nuevos personajes, quien estará comandado por Hwang Sung Kyung. Talim es el último personaje nuevo conocido, pero de él sólo se sabe su nombre.

Namco dijo que Soul Calibur 2 está completo en un 30% y se acaba de anunciar que este fenomenal juego de lucha saldría para GameCube, PlayStation 2 y Xbox.



「ソウルエッジ」を求めて旅立つ戦士たち。

登場キャラクター紹介

今回はその中から4名を紹介しよう。

カサンドラ

かつて、「ソウルエッジ」を破壊するために闘った姉・ソフィーティア。彼女の旅と使命に疑問を抱きながらも、いまだ消えぬ邪気の広がりを断ち切るため、カサンドラは旅立つ。

ホン・ユンスン
〈洪 潤星〉

李氏朝鮮の沿岸警備隊に所属し、祖国を隣国の侵略から守る熱血漢。上司であり、先輩でもあるファン・ソンギョンにライバル心を抱き、任務を離れ救国の剣と噂される「ソウルエッジ」を求めて旅立つ。

アスタロス

復活を遂げたアスタロスは更に強力で無慈悲な存在となり、戦争神アレスにソウルエッジを捧げるため、行動を開始する。

御剣平四郎

剣の腕ひとつで乱世を渡り歩いた戦国の用心棒。種子島（鉄砲）よりも強い武器を求めて彷徨う彼の旅に、終わりは来るのか…。

ARC THE LAD COLLECTION PARA PSX

"LA MAYOR COLECCIÓN BASADA EN UN RPG DE CONSOLA", DIJO WORKING DESIGN. LE CREEMOS...

Lean y asómbrense. *Arc the Lad Collection* va a traer: Arc the Lad I, Arc the Lad II, Arc the Lad III, Arc the Lad Monster Arena y una película en formato PlayStation de *Making of Arc the Lad Collection*. Seis CD en total. Además, incluirá un manual de más de 140 páginas que nos cuenta todo lo que tenemos que saber para jugar esta excelente colección. Veintiún figuritas de cada uno de los personajes de la saga, un estuche para guardar la memory y unas pegatinas para poner en los pezones de los controles de la PlayStation. En los Estados Unidos todo este paquete costará unos 75 dólares. Vean la foto y pregúntense si no vale la pena. Cabe aclarar, además, que los juegos Arc the Lad son de excelente calidad y pocos se dejaron ver por estos lares. Es una oportunidad única.



SAM & MAX LLEGAN A LAS CONSOLAS

EL DÚO MÁS ¿VIOLENTO? EN LA CONSOLA DE ¿MICROSOFT?

Sam & Max: Hit the Road fue un tremendo éxito en el mundo de las PC. Muchos afirman que se trata de la mejor aventura gráfica de LucasArts, incluso por sobre cualquier capítulo de la saga Monkey Island. Ahora, el dúo loco llega a una consola de última generación.

Infinite Machine confirmó que se encuentra desarrollando un juego de acción y aventura basado en los famosos Sam & Max en cooperación con Steve Purcell, el creador de estos carismáticos personajes. Aunque no se conocen al momento mayores datos, todo haría pensar que la máquina elegida por Infinite Machine sería la Xbox, ya que la compañía actualmente también se encuentra trabajando en *New Legends* para la consola de Microsoft. La foto que acompaña la nota es del viejo juego de PC, como para que se vayan poniendo al día.



MAS THE HOUSE OF THE DEAD

¿ES QUE NO VAMOS A ACABAR NUNCA CON LOS NO MUERTOS?

Sega se encuentra preparando la tercera parte de The House of the Dead para la Xbox. Mindfire Entertaiment está filmando la película. Así que... ¿por qué no hacer una versión digital del filme en forma de juego? Como para aprovechar la actual campaña de marketing ¿vio? Y en eso también está Sega. Todavía no se sabe cuál consola recibiría este juego, pero hasta el director y los guionistas de la peli están ayudando en el desarrollo del mismo, que saldría terminando 2002 o a principios de 2003. Se desconoce de qué trataría, aunque la peli narra lo acontecido en una isla de la costa de Florida llena de monstruos y bichos feos. Se organiza una fiesta rave en la Isla y... claro, los zombies no saben bailar y se enojan.

PLANET HARRIER

PUEDEN JUGAR LA PRIMERA PARTE DE ESTE JUEGO DESDE EL SALÓN DE RECREATIVAS DE SHENMUE

Allá por los ´80, el gran Yu Suzuki lanzó un par de recreativas que fueron sensación. Unos cuantos años más tarde, retorna una de las leyendas: *Space Harrier*, en una versión puesta a punto llamada *Planet Harrier*. Cuatro personajes para elegir: X, Cory, Glen y Nick. Cada uno de ellos tiene sus características, al igual que sus armas. Similar al planteo de la primera parte, donde hay que volar arrasando todo, éste es uno de los últimos títulos copados que resta salir en la Dreamcast de Sega. Otra idea interesante es la inclusión de un modo cooperativo para dos jugadores. Acción y diversión multiplicada al infinito.



SHENMUE II EN EL JAPÓN

YA ESTÁ A LA VENTA LA VERSIÓN JAPONESA DE LA SEGUNDA PARTE DE SHENMUE

El segundo episodio de la saga más original de todos los tiempos ya se encuentra en el mercado nipón y comenzó haciendo estragos en ventas. Recordemos que esta secuela retoma las aventuras de Ryo Hazuki en su misión por vengar la muerte de su padre. La versión japonesa viene con un agregado: *Virtua Fighter History*, que nos cuenta desde los primeros pasos de la saga de AM2 hasta su seguramente exitoso futuro. La única macana del CD, que ya estuvimos viendo, es que no tiene nada jugable y es pura película y fotos. Nada de otro mundo para los que no son fans acérrimos de la saga.





LOS JUEGOS Y EL CINE

ALONE IN THE DARK PODRÍA IR A LA PANTALLA GRANDE. Y SE CONFIRMÓ UN GAME OVER PARA LAS PRODUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS DE SQUARE.

De terror ya tenemos *Resident Evil* y *House of the Dead*. Pero mejor que so-sobre y no que fa-falte. Así que *Alone in the Dark: The New Nightmare* podría ser convertido al formato celuloide. Se comenta por la red que Angry Films está produciendo, para Dimension Films -conocida por sus pelis de terror- la aventura del inexplicablemente joven Edward Carnby.
Además, Square dijo que no va a seguir incursionando en el mundo fílmico ya que *Final Fantasy: The Spirits Within* sólo le dejó pérdidas millonarias. Pero no se preocupen: Aki volverá como personaje en alguna otra producción de Square.

CURIOSIDAD: PLAYSTATION PORTÁTIL A LA GAME BOY

¡Y NO ES DE SONY! OH, POR DIOS...

Ben Heckendorn, un diseñador del estado de Wisconsin, creó la primera PSX portátil y le quedó pipí cucú. Agarró el motherboard de la máquina de Sony, una pequeña pantallita color y le puso una batería recargable. El prototipo cuesta 400 dólares, pero no lo van a encontrar en el mercado, ya que Sony seguramente iniciaría acciones legales contra el talentoso diseñador. Así que si se la quieren comprar, vayan hasta Wisconsin y pregunten por Ben.



CREATURES ADVENTURES

DE LA PC A LA PLAYSTATION Y A LA PEQUEÑA GAME BOY ADVANCE DE NINTENDO.

Como están las cosas para la primera consola de Sony, no hay que despreciar ninguno de los títulos que se vienen en camino. Y menos si es un título que gustó bastante en el mundo de las PC. Los usuarios de compatibles pudieron ver como los *Norn* crecían y exploraban el mundo bajo su comando y así lo podrán hacer los veteranos de PSX y los fanáticos de GBA. Ambos serán prácticamente idénticos, salvo que quienes cuenten con una GBA y un cable link podrán intercambiar sus bichitos. Habrá tres mundos diferentes y algún que otro secreto. El juego se dejará ver el 23 de noviembre.





PSX

ACONCAGUA

COMPAÑIA: SCEA
DISTRIBUCION: SCEA
FECHA DE SALIDA: No hay info

Se comenta que el nuevo survival de Sony -que en verdad no lo es tanto, porque en Japón salió hace bastante- podría llegar a los EE.UU. de un momento a otro, una movida de Sony para nada errada si tenemos en cuenta que todo lo referente a este género se vende como pan caliente. La historia de *Aconcagua* nos toca muy de cerca, especialmente a los argentinos y chilenos, porque entre ambos países aparece Meruza, un frágil país ficticio que lucha por su independencia. A lo largo del juego controlaremos a varios personajes, pero los principales serán dos: Kato, un reportero japonés, y Pachamama, una indígena que podría significar grandes dolores de cabeza al dictador de Meruza. La cuestión es que no bien comienza el juego, el avión en el que viajamos se hace paté contra la montaña más alta de los Andes. ¿Los supervivientes? Pachamama, Kato, un ingeniero yanqui, una joven mujer de la misma nacionalidad y el guardaespaldas de Pachamama (¿de dónde sacará los nombres la gente de Sony?). De ahí en más, Aconcagua será un Survival como nunca se ha visto hasta hoy, porque no sólo deberemos buscar armas, sogas y demás restos que nos sirvan para soportar las inclemencias del clima allá arriba, sino que además tendremos que zafar de las oleadas de militares en helicóptero -que saben que seguimos vivos- y que nos quieren achurar a toda costa.

Como tuve la suerte de jugar la versión japonesa de *Aconcagua*, les voy avisando que será esencial hacer uso de las habilidades de cada uno de los personajes para salir adelante, y que lo que para uno puede no ser importante, para otro de los sobrevivientes podría ser de suma utilidad.

Sí, todo demuestra que Sony se cansó de ver cómo Capcom juntaba guita con pala y por eso se decidió a poner manos a la obra con un título para la primera Play de más de 80 minutos de escenas animadas, eventos no lineales, un guión interesante, muy buena música, efectos de sonido con todos los lujos, todo ambientado con una onda bien Latinoamericana. Estoy seguro que los amantes del género estarán más que contentos con este nuevo exponente del survival, en donde los monstruos somos ni más ni menos que nosotros, los humanos.

Realmente me alegra ver que a la vieja Play todavía no se la ha abandonado por completo.





DC

SEGA SPORTS TENNIS 2K2

COMPAÑIA: Sega
DISTRIBUCION: Sega
FECHA DE SALIDA: Octubre

Después del éxito indiscutido que tuvo *Virtua Tennis* en la consola de Sega (inclusive fue elegido como el mejor título para los lectores de Next Level), la salida de un nuevo juego de tenis era prácticamente un hecho. Ahora podremos elegir hombres o mujeres para competir, entre un total de 16, como son las hermanas Williams -Serena y Venus-, Mónica Seles, Magnus Norman, Patrick Rafter o Yevgeny Kafelnikov, por nombrar algunos. ¡La hinchada quiere a Aggasi, Sampras y la Kournikova!

El tipo de juego en cual estará basado será muy parecido a su antecesor, lo cual asegura una jugabilidad endiablada y un frenetismo sin igual. El engine gráfico se mantuvo, aunque con algunas modificaciones para los escenarios, jugadores y para que el entorno luzca mejor que antes. La serie 2K2 de Sega este año empezó con todo y, seguramente, terminará de la misma manera con la salida de Tennis 2K2, NBA 2K2 y NHL 2K2.



PSX

MONSTERS, INC.

COMPAÑIA: A2M
DISTRIBUCION: Sony
FECHA DE SALIDA: 30 de Octubre

De niños, todos creemos que cuando nuestros padres nos terminan de arropar en nuestras camitas, luego de apagar la luz, escalofriantes monstruos salen de cada oscuro rincón de nuestra habitación. Y sí, es la verdad, hay monstruos por todos lados esperando el momento de asustarnos. De hecho, ése es su trabajo, algo sucio, pero necesario. Y así nace *Monsters, Inc.*, una fábrica que manufactura monstruos. Dos de los mejores serán los protagonistas de la inminente peli de Disney, así como del videojuego que tenemos entre manos. Y ese será nuestro trabajo en *Monsters, Inc.*, asustar pequeños críos para que la evolución natural siga su destino (?). James Sullivan, el monstruo azul de las fotos, y Mike, el del pequeño ojo, se verán inmersos en un tremendo juego de plataformas en 3D. Tanto el enanito ahuevado todo verdoso y con un solo ojo como el grandote peludo y azul, harán su aparición en este título.

Muchos movimientos facilitarán la vida de estos escalofriantes pero simpáticos bichejos. Podrán correr, rebotar, lanzarse como balas de cañón y pegar con la cola. Cada personaje tendrá sus pros y sus contras y usarlos serán experiencias de juego diferentes. *Monsters, Inc.* consta de 15 niveles distintos, mucho puzzle por acá y por allá y sólo para PlayStation.

Se calcula que para finales de octubre, o principios de noviembre, ya todos podremos andar asustando gente por ahí.





NO ONE LIVES FOREVER

COMPAÑIA: Monolith Productions
DISTRIBUCION: Fox Interactive
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001

A primera vista Cate Archer es una chica bonita... muy bonita. De esas que hacen suspirar a la mayoría de los hombres. Si a su increíble figura (y rostro) le sumamos un traje de látex ajustado como pocos, tenemos una bomba a punto de detonar. Lo que pocos imaginan es que detrás de ese monumento se esconde uno de los agentes secretos británicos más letales, capaz de hacer temblar del miedo al propio Austin Powers.

Y la mención del histriónico agente creado por el comediante Mike Myers tiene mucho que ver con No One Lives Forever, este nuevo arcade en primera persona que la gente de Monolith Productions está transformando para la PlayStation2 -el título supo cosechar nada más que elogios en su anterior versión para PC-, ya que el título tiene muchos puntos en común con la comedia: Para comenzar escucharán unos diálogos que los harán destornillar de la risa, al ritmo de la música más a go-go. Es más, en muchísimas ocasiones se van a dar cuenta de que no están apretando el gatillo de alguna de las armas del poderoso arsenal de la señorita Archer -hay mucho material para desintegrar a nuestros oponentes, incluyendo las clásicas pistolas, revólveres y ametralladoras que suelen pulular en estos arcades, además de chiches más sofisticados, como anteojos de rayos X, un encendedor soplete y algunas cosillas más- sino oyendo el desopilante diálogo de algunos enemigos, que por cierto parecen no prestar demasiada atención a su trabajo.



Y si todo esto los hace babear de la emoción -y eso que no hay fotos de la niña, para que no sufran- miren las fotos que acompañan este texto y se van a dar cuenta que el engine de Monolith -conocido como Lithtech- está siendo adaptado de perillas a la consola de Sony, para brindarnos unos gráficos realmente envidiables, que van a ser el placer de muchos consoleros.

Obviamente, se calcula que el juego va a contar con soporte para 4 jugadores en partidas DeathMatch -todos contra todos, bah-, más el agregado de alguna que otra cosita extra para la nueva versión de consola... O sea que los que tuvimos la suerte de jugarlo en PC vamos a tener que volver a calzarnos el ajustado vestido de lycra, aunque seamos el hazmerreír del barrio.



PS2

GRAND THEFT AUTO 3

COMPAÑIA: DMA Design
DISTRIBUCION: Rockstar Games
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001

Hace ya rato que GTA3 está en boca de todos, y más ahora, que fue mostrado durante una conferencia de prensa llevada a cabo en la desértica Arizona (EE.UU.) por los orgullosos muchachos de Rockstar Games. Es por eso que tenemos el agrado de informarles que el mismo -que ya está casi terminado- promete ser un descontrol total, aunque esta vez con



gráficos y efectos muy mejorados y en 3D.
Pinta que la historia de esta tercera parte no cambiará en nada con respecto a la de las dos anteriores: comenzaremos el juego como un matón del montón -con muchas ganas de armar bardo- que debe cumplir con las más diversas misiones y ganar posiciones dentro del mundo del hampa, y no parar hasta llegar a ser el enemigo público número uno. ¡Créanme que no nos van a



faltar oportunidades para aterrorizar a los desdichados habitantes de Liberty City! Por toda la ciudad (dividida en 3 grandes áreas por demás detalladas) tendremos bocha de posibles misiones esperándonos, misiones que se irán habilitando a medida que vayamos progresando en el juego, apareciendo junto con los objetivos de cada una de ellas en un practiquísimo mapa en tiempo real.

Los controles ya lucen soberbios, tanto para mover al "chico malo", como para conducir el vehículo choreado de turno. Si estamos a pie, podremos saltar, atacar y hasta efectuar una especie de esquive. Esto último podremos hacerlo en contadas ocasiones al principio, pero a medida que avancemos en el juego, nuestro violento amigo podrá hacerlo cada vez más seguido y por tiempos más prolongados. En cuanto al ataque, se podrá optar por bates de béisbol si es un trabajo sucio, Uzis e incluso bazookas, para cuando la cosa se ponga más densa. Una vez motorizado, X para acelerar, cuadrado para el freno y R1 si queremos usar el freno de mano. Además, contaremos con una amplia variedad de vistas presionando el botón Select, incluso una en primera persona que quizás no resulte la ideal para manejar, pero que sí lo será para tirarle a los pobres transeúntes sin bajarnos del auto. Cabe destacar también la espectacular física de los vehículos y el singular estilo de los gráficos, que no son ni muy reales, ni muy caricaturescos, sino más bien una interesante mezcla de ambos. Atentis, porque éste va a estar grosso de verdad y, lo mejor de todo, es que para cuando estén leyendo esto quizás GTA3 ya esté entre nosotros. ¿No es genial?



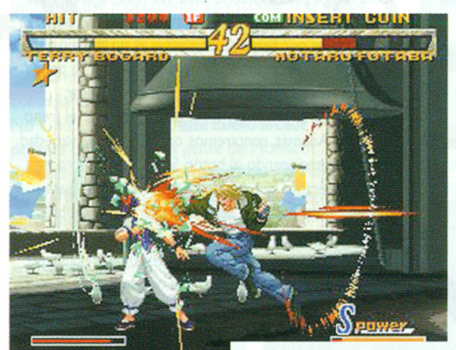


DC

FATAL FURY: MARK OF THE WOLVES

COMPAÑIA: SNK
DISTRIBUCION: Aruze Corp Developer
FECHA DE SALIDA: Noviembre

En una época en la que la mayoría cree que un juego sí o sí tiene que ser en 3D para que sea medianamente bueno, y en donde los títulos de la última consola de Sega desaparecen uno tras otro del listado de próximos lanzamientos, SNK se prepara para dar a conocer en la Dreamcast su





mejor Garou, o *Fatal Fury: Mark of the Wolves*, para quienes no sepan japo. Y aquel que diga que jugando a uno de peleas 2D ya se jugó todos, que se trague la lengua, porque la versión para fichines de este nuevo Fatal Fury tiene una de las mejores mecánicas de juego en 2D que haya visto jamás, con agregados como "Just Defended", en el que nos defendemos justo en el último momento y contraatacamos, más o menos similar a un counter, sólo que además recuperaremos algo de energía. Ya les voy avisando que a los amantes de los juegos de SNK se les va a caer la baba cuando vean *Mark of the Wolves* andando en el sistema blanco de 128 bits, tanto por los hermosos gráficos hechos a mano, como por la animación, el color, y la cantidad y variedad de efectos especiales. Hablando de efectos, el juego en cuestión presentará algunos igual o más espectaculares que los de *Marvel vs Capcom 2*, con chispas saltando y efectos de luces por doquier. *Fatal Fury: Mark of the Wolves* será lo que fue *Street Fighter III* en materia de cuadros por segundo, por lo cual me atrevería a decir que éste va a ser el juego con mejor animación de SNK, y eso no es moco de pavo si tenemos en cuenta la cantidad de títulos de esta compañía. Otro detalle que vale la pena mencionar es, justamente, el tema de los detalles. Prueba de ello es Rock Howard, que apenas hace un movimiento especial, se manda el pelo para atrás. Bueno, detalles como éste se verán por docenas. Existirán incluso un par de modos inéditos, como un survival en donde irán cayendo power-ups cada vez que le pongamos un bife de los fuertes al contrario. Obviamente tendremos también un modo práctica y hasta una bonita galería de arte.

Resumiendo, lamentablemente le queda poco tiempo de vida a la Dreamcast de Sega, pero los poseedores de este fabuloso sistema podrán volver a disfrutar dentro de muy poco de uno de los mejores exponentes del género, todo gracias a los amigos de SNK.





DC MAT HOFFMAN'S PRO BMX

COMPAÑIA: RuneCraft
DISTRIBUCION: Activision

7.5 MUY BUENO

Mat Hoffman's Pro BMX ya hizo su paso por la gris de Sony y, en estos momentos, ya está disponible para los usuarios de PC. Viene a ser algo así como un THPS uno y medio, ya que tiene cosas del primer *Tony Hawk*, y otras del segundo. Aquí tendremos en cada pantalla cinco objetivos por cumplir, como por ejemplo juntar las letras para formar la palabra "trick", hacer una cierta cantidad de puntos, romper algún objeto determinado, y las mismas que vimos en su versión para PSX. Por cada objetivo que cumplamos, el juego nos irá dando revistas, las cuales, como pasaba en el primer THPS con las cintas de video, nos servirán para habilitar nuevos escenarios. También podremos crear nuestro propios competidores, parques para hacer acrobacias, y asignarles el equipamiento que creamos necesario, el cual tendrá influencia en nuestro desempeño. Uno de los puntos que más se le pueden criticar a *Mat Hoffman's Pro BMX*, en su versión para DC, es que los gráficos podrían estar un poco más a la altura de las capacidades que tiene la consola. Igualmente no esperen encontrar el nexo en este juego entre THPS2 y el 3, porque no lo van a encontrar.



DC OOGA BOOGA

COMPAÑIA: Visual Concepts
DISTRIBUCION: SEGA

7.0 MUY BUENO

Hay que reconocer que es un juego algo original, no del todo, y que es muy entretenido si lo jugamos de a dos o más. La mecánica de juego es muy simple. Tendremos que manejar a nuestro personaje, cada uno con diferentes habilidades, por el perímetro de una isla. Podremos lanzarles cocos a nuestros oponentes para hacer puntos y también podremos realizar hechizos contra nuestros adversarios. Al final de la partida, el que más puntos sume, recibirá 3 "Tokens", el segundo 2, el tercero 1 y el que quede último ninguno. De gráficos muy simplistas, es un juego bastante entretenido que, además, tiene una opción para jugarlo por Internet, aunque también podemos optar por el clásico deathmatch por equipos en nuestra consola. A medida que vayamos ganando los rounds, se nos irán habilitando otras pantallas. Pero no sólo a pie tendremos que batirnos a duelo, ya que podemos montar un jabalí y darle de topetazos a nuestros adversarios. *Ooga Booga* tiene un aire a *Super Smash Bros*, en especial porque hay varios ítems repartidos por el escenario. Es entretenido, y un juego muy recomendable si tenemos a alguien con quien jugarlo.



PSX

TALES OF DESTINY 2

COMPAÑIA: Namco
DISTRIBUCION: Namco

4.9 MALO

Namco no es conocida (al menos no en esta parte del mundo) por sus RPG con sprites, sino por sus espectaculares y enormes luchadores poligonales y sus autos de carreras. Sin embargo, y aunque no lo crean, *Tales of Destiny* es una de las franquicias que más pegan en el Japón por estos días, con gráficos 2D muy buenos, openings animados al mejor estilo *Wild Arms 2*, diseños de personajes sobresalientes, y un sistema de combate (Linear Motion Battle) orientado a la acción que no se asemeja a nada visto hasta hoy, a no ser por el gran *Valkyrie Profile*. Al momento de irnos a las manos, *Tales of Destiny 2* nos sitúa en un plano completamente en 2D donde atacamos y defendemos a nuestro grupo de aventureros (en una party de hasta 4) en tiempo real, usando los botones del pad y el control direccional para los ataques convencionales y los especiales, que aquí en el juego son denominados Craymel Artes, vaya uno a saber por qué. También se puede ir a lo guapo apuntando al enemigo y presionando el botón de ataque básico, algo que funcionará hasta que nos enfrentemos con algún bicho grosso. Pasa que *Tales of Destiny 2* tiene mucho de estrategia y por ende nos exige invertir una buena cuota de tiempo en el armado de una táctica sólida, con ataques direccionales, golpes y estocadas, -que son más o menos efectivas dependiendo del tipo de arma- golpes mágicos y combos masivos. Por otro lado, las Craymel Artes se van desarrollando solas al principio, pero una vez que accedemos a las Greater Craymels, se habilita un interesante sistema en el que se permite el mezclado de Artes para crear nuevas habilidades.

Desgraciadamente *Tales of Destiny 2* falla en lo mismo que su antecesor: la falta de una historia atrapante que nos incite a transitar las más de 40 horas de juego que la componen, una enorme cantidad de combates (quizás demasiados), la posibilidad de morir cada dos por tres, música tirando a pobre y la necesidad de invertir mucho, mucho tiempo en hacernos una táctica que nos sea útil para enfrentar a los monstruos de una cierta zona o a las tendencias asesinas del boss de turno.

Por todo esto considero que *Tales of Destiny 2* puede ser el juego ideal para los amantes del género estrategia, que quieren iniciarse en el mundo de los RPG y que además gustan de los gráficos 2D a la vieja usanza. ¿No serán muchos los requisitos, che?



PSX

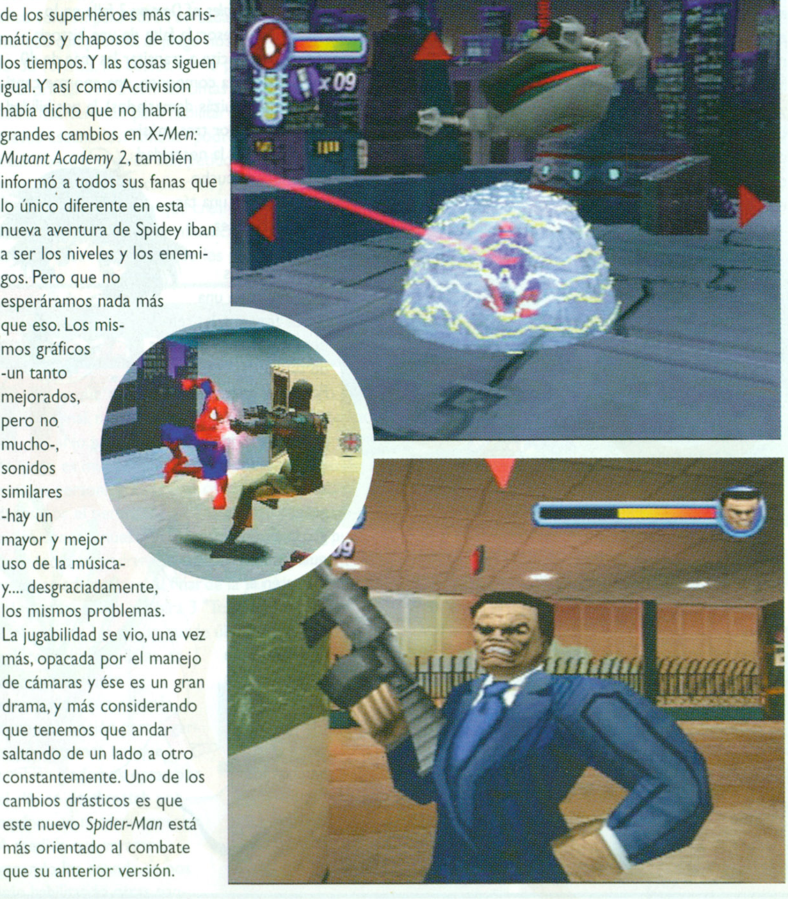
SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

COMPAÑIA: Vicarius Vision
DISTRIBUCION: Activision

8.0 EXCELENTE

Vuelve la experiencia digital más fiel a su mundo original. *Spider-Man*, el primero, fue alucinante -sacando unos pocos pero molestos errores-. Spidey podía hacer todo lo que hace en los cómics y en la serie. Trepar muros, usar su telaraña para volar entre los edificios, enredar a sus enemigos en la pegajosa tela, formar un escudo protector, pegar con sus diestros puños arácnidos y todo eso -ya me entienden- y esta versión no es la excepción. Usando el engine de *Tony Hawk's Pro Skater* -junto a Vicarius Vision- vuelven las aventuras de uno de los superhéroes más carismáticos y chaposos de todos los tiempos. Y las cosas siguen igual. Y así como Activision había dicho que no habría grandes cambios en *X-Men: Mutant Academy 2*, también informó a todos sus fanas que lo único diferente en esta nueva aventura de Spidey iban a ser los niveles y los enemigos. Pero que no esperáramos nada más que eso. Los mismos gráficos -un tanto mejorados, pero no mucho-, sonidos similares -hay un mayor y mejor uso de la música- y.... desgraciadamente, los mismos problemas. La jugabilidad se vio, una vez más, opacada por el manejo de cámaras y ése es un gran drama, y más considerando que tenemos que andar saltando de un lado a otro constantemente. Uno de los cambios drásticos es que este nuevo *Spider-Man* está más orientado al combate que su anterior versión. Muchas más piñas y menos saltitos y puzzles tontos. Y se nota que el engine fue tocado un tanto para que maneje luces nocturnas y se la banque. La música está de rechupete y acompaña nuestras aventuras de una manera excelente.

Si esperan algo completamente nuevo, mejor no se hagan ilusiones. Lo dicho, este *Spider-Man 2: Enter Electro* es muy parecido -un tanto mejorado, salvo por las cámaras- al anterior. Lo que no es necesariamente malo, porque el anterior fue un muy buen juego y éste lo mejora un poquitín.



PSX LOONEY TUNES: SHEEP RAIDER

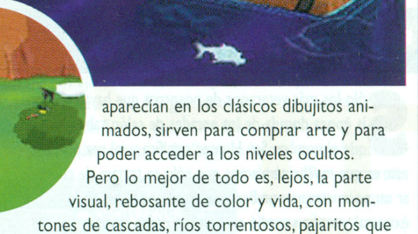
COMPAÑIA: Infogrames
DISTRIBUCION: Infogrames

5.7 MALO

Qué pasó con aquel juego del personaje yeta de Warner que tanto esperábamos? Pasó que está dirigido al público infantil, o a los seguidores incondicionales del Coyote. De no ser uno de estos dos casos, sinceramente no le encuentro otro motivo para comprar este título, al cual le dedicamos una página entera en un número de un par de meses atrás de Next Level. Por aquel entonces esperaba encontrarme con un juego hilarante, adictivo a morir, para luego descubrir que *Sheep Raider* (conocido también como *Sheep, Dog and Wolf*) no es nada de lo que esperaba. No es espectacular, ni interesante, ni siquiera presenta un reto decente.



El juego es tan simple como esto: a lo largo de 17 niveles (más 2 extras) asumimos el papel de Ralph Wolf, que deberá birlarse una oveja por cada nivel. Y aquí comienzan los problemas, porque el juego cuenta con un sistema de saves automático, con infinitos "continues", pudiendo así terminarlo de un solo saque. Es por eso que -en mi caso al menos- me entretuve armando los más retorcidos juguetes *Acme*, (llámese catapultas, arbustos falsos, dinamita, cohetes, patines y un larguísimo etcétera) esparcidos a lo largo y a lo ancho de cada uno de los niveles. *Sheep Raider* es completamente lineal, los puzzles se limitan a trampas y a obstáculos geológicos, a lo que se le suma, claro, la atenta mirada de Sam, el perro pastor. Los relojes en los que se marcaba tarjeta, que aparecían en los clásicos dibujitos animados, sirven para comprar arte y para poder acceder a los niveles ocultos.



Pero lo mejor de todo es, lejos, la parte visual, rebosante de color y vida, con montones de cascadas, ríos torrentosos, pajaritos que cantan y hojas que caen de los árboles, todo con el fin de crear una mejor atmósfera cartoon. Entre nivel y nivel, o cada vez que nos mandamos un moco y nos caza del cogote Sam, se da lugar alguna de las escenas animadas del desventurado Coyote que ya todos nos conocemos de memoria, pero que nunca nos cansamos de ver. Lo dicho, un juego que sólo gustará a los más chicos y, en una de ésas, a los seguidores de Wile E. Coyote o Ralph Wolf, mejor conocidos por nuestros pagos como el Coyote. Una pena que Infogrames haya decidido dejarnos de lado a los que ya casi llegamos a los treinta...



PS2

ICO

COMPAÑIA: Sony
DISTRIBUCION: Sony

9.0 CLASICO

Seductor. Es la única y mejor palabra para definir este juego. *ICO* Tiene el encanto de la seducción. De algo que nos encanta, nos hechiza pero que, sin embargo... nunca se termina de mostrar. *ICO* tiene uno de los planteos más originales de todos los tiempos. Es hermoso gráficamente. Tiene una historia genial que se nos cuenta de a puchitos y nunca acaba de terminar. *ICO* es lo que siempre deseamos sin saberlo. Está hecho del material de los sueños. Onírico, armónico, mágico... Imaginen, nos encierran en la cripta de un castillo, por la única razón de haber nacido con cuernos. El destino depara que ése no será nuestro fin. Y tratamos de salir de allí. Pero descubrimos que Jorda -una muchachita muy iluminada- también está prisionera allí, acosada por sombras de demonios indefinidas. *Escapar, hay que escapar.* Con Jorda a rastras. Y así, debemos sortear cientos de puzzles -manipulando el entorno para ver cómo- defendiendo y guiando a esta desconocida que se une a nuestro escape. *ICO* es corto, dura lo que un suspiro. Pero la experiencia de jugarlo es eterna.





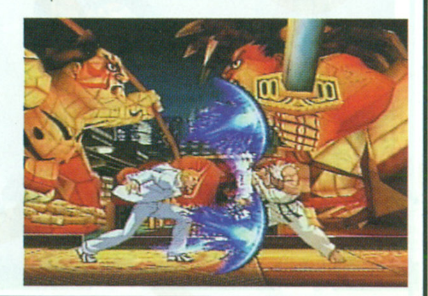
PS2

SPY HUNTER

COMPAÑIA: Paradigm
DISTRIBUCION: Midway

8.5 EXCELENTE

Sólo los más veteranos de nosotros que hayan vivido la época dorada de los arcades de salón saben lo que el nombre Spy Hunter significa y tal vez por eso, es que mucho temíamos que sólo se tratara de chorear un poco con un nombre que en su época fue todo éxito, tal y como sucedió en muchos otros casos.
Por suerte para todos, esta vez la gente de Paradigm se tomó las cosas muy en serio y el resultado fue un título que logró sorprendernos a todos por aquí.
Este nuevo Spy Hunter es algo parecido a los juegos de la serie Twisted Metal o Vigilante 8, en cuanto a su estilo, pero con la diferencia de que en este caso los muchachos de Midway tuvieron el gran acierto de hacerlo un poco más interesante agregando objetivos precisos a cada misión y gigantescos escenarios que nos dan la suficiente libertad como para no aburrirnos. A diferencia de otros juegos parecidos, para tener acceso a los nuevos niveles, no sólo tenemos que terminar una misión en una sola pieza sino que también hay que cumplir correctamente una cierta cantidad de objetivos, eso además nos irá dando acceso a nuevas armas y mejoras para nuestro auto, que entre otras cosas puede transformarse en lancha y moto de acuerdo a la situación en la que nos encontremos.
Los gráficos son lo más grosso que tiene Spy Hunter y hasta el momento son de lo mejor que se puede encontrar en PS2, los modelos que usaron tanto para vehículos como para los escenarios son de primera.
Además del modo para un solo jugador, podemos jugar de a dos con pantalla dividida, de manera que si a ustedes les gustan los juegos de acción de este estilo, no se van a arrepentir.



PSX X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

COMPAÑIA: Paradox Entertainment
DISTRIBUCION: Activision

7.2 MUY BUENO

Y aquí está el tan prometido *X-Men: Mutant Academy 2* de Activision y Paradox Entertainment. Este nuevo título tiene una buena y una mala. La buena es que *X-men: Mutant Academy 2* es igual al anterior con unos pocos agregados. ¿La mala? Que *X-men: Mutant Academy 2* es igual al anterior con unos pocos agregados. Ya lo sabíamos de antemano; Activision había dejado muy en claro que no iba a ser la revolución, sino más bien un upgrade. Y no es para culparlos, con el anterior título -que cayó justo con el estreno de la película- vendieron una barbaridad. ¿Para qué arriesgarse? Lo que pasa es que uno espera siempre un poco más.

La jugabilidad fue un poquitín refinada, los gráficos siguen igual de lindos -grandes, definidos y fieles-, los modos son los mismos -Arcade, Versus, Academy, Survival y Cerebro- y vuelven todos los personajes del anterior -Cíclope, Gambito, Tormenta, Bestia, Sabretooth, Magneto, Guepardo, Toad, Phoenix y Mystique- más unos cuantos -aunque no sé si suficientes- personajes nuevos. Ellos son: Nightcrawler, Havok, Rogue y Forgue a los que se le suman dos personajes ocultos.

Con Nightcrawler hicieron un trabajo soberbio, por así decirlo. El chabón, con sus poderes de aparecer y desaparecer, puede volver loco a cualquiera. Havok aprovecha su energía psiónica para dar a lo que se le cruce. Forgue también es un personaje excelente. Sus armas, sumadas a su agilidad -y a sus poses, siempre para la foto- lo hacen mortal hasta la médula. Por su parte, Rogue está más que como relleno que otra cosa; igual, a alguien le va a gustar. En definitiva, más de lo mismo con algunas cosas que lo hacen más copado. Pero tené en cuenta que es casi igual a la primera parte. Si te gustó mucho, y te sobra dinero, comprate éste. Sino, no te perdés muchas novedades.



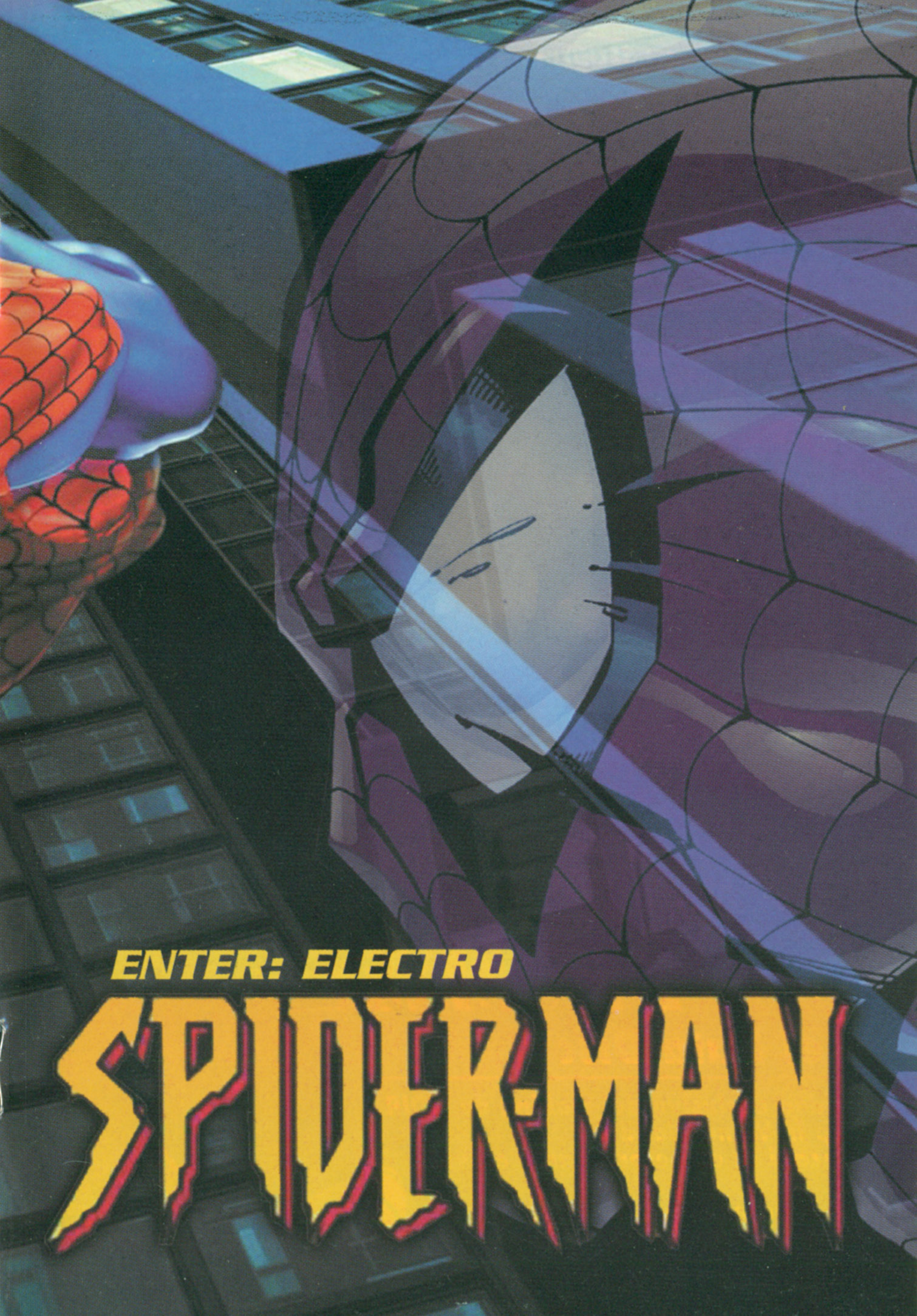
¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos

El equipo de ***NEXT LEVEL*** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!




ENTER: ELECTRO
SPIDER-MAN


¡EXCLUSIVO: SEGUNDA PARTE DE LA OTAKON 2001!
NUKE
ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750
AÑO 2 • NUMERO 15
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
BOOGIEPOP PHANTOM
¡EL REGRESO DEL ANIME PSICOLOGICO!
GHOST SWEEPER MIKAMI
El arte de Soul Hunter
Orphen Revenge
En el Data Disc
Un video exclusivo del making de NOIR
Clamp in Wonderland
Yamazaki es el mejor y canta en vivo
Y los mejores opening, endings y sountracks de tus series favoritas de anime


EL MEJOR PRECIO - LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
¡MES DE OFERTAS!
Con tu compra participas de importantes sorteos todos los Sabados
¡No te lo pierdas!
X-MEN MUTANT ACADEMY 2
DEVIL MAY CRY
POWER ALL
SIEMPRE MAS
GAME BOY ADVANCE
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

AFINANDO LA PUNTERIA • POR MAXIMILIANO FERZZOLA

TIRITOS EN LA PLAYSTATION 2



Con la entrada de la nueva versión de la conocidísima Guncom al mercado, ya son muchas las empresas que están desarrollando juegos de tiritos compatibles con la Guncom 2. Y no es para menos. Esta pistolita es la maza. Se conecta directamente a los puertos USB de la PS2 y tiene una bocha de botonitos para que la cosa se vuelva más compleja y se nos permita hacer otra cosa que no sea sólo disparar. Debajo de la culata, los muchachos de Namco pusieron otro botón, que al apretarlo recarga las balas de nuestra pistola, como para hacerlo más real ya que hace de cuenta que estamos poniendo otro cargador. Esto, como se darán cuenta, cambiará drásticamente la manera de jugar a los juegos de tiros, ya que todos estamos más que acostumbrados a disparar fuera de la pantalla. Otra inclusión interesante es un D-Pad mucho más sencillo de usar que en la versión original, que en juegos como *Time Crisis II*, por ejemplo, serviría a la función de agacharse.
Dos de los títulos más copados para esta adición al mundillo digital son:

TIME CRISIS II

Al cierre de esta edición, *Time Crisis II* ya estará a la venta en todos los locales del rubro. Igualmente, nosotros lo estuvimos jugando de antemano -sí, somos así de capos- y les contamos que está buenísimo. El



juego ideal para estrenar la Guncom 2. Si se han dado una vuelta, este último año, por los salones de recreativas, habrán visto la versión fichinera de este juego que permite jugar de a dos con una acción intensa y muy original. Bueno, ese mismo juego -infinitamente mejorado- es el que Namco puso a la venta. Los gráficos nada que ver. Están, sinceramente, a la altura de la PS2. Lo mismo pasa con el sonido, que ya de por sí era muy bueno en la versión arcade. Después, es idéntico. Tenemos que salvar al mundo -y a nuestra chica- y, desde el comienzo hasta el final, siempre hay gente tratando de matarnos. Se puede jugar de a dos a pantalla dividida (una kk) o usando el cable i-Link de la PS2 para conectar entre sí dos maquinolas, cada una con su respectivo televisor; así nos queda igualita a la versión arcade. Mejor incluso.

¡Ah! Existe una versión del juego que viene directamente con la pistola y, en conjunto, sale más barato.





¡GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA!

Compatible con la Gun-Con 2, *Gun Survivor 2: Code Veronica* estará ambientado en... ¿adivinen? ¡En Code Veronica! ¡JA! En un principio se creía que este juego solo iba a estar en los fichines. En un principio lo llamaron *Biohazard: Fire Zone*, pero no hace mucho Capcom le cambió el nombre y lo confirmó para la PS2. Aparte de la versión arcade -la misma que la de los fichines-, *Gun Survivor* 2 para PS2 tendrá un modo llamado Dungeon, que será diferente en su planteo. Por suerte, este nuevo título nada va a tener que ver con el primer Survivor, que realmente apestó feo. Aquí vamos a encontrar un planteo más a lo *The House of the Dead* y nos va a permitir, claro, el uso de la Guncom 2. En *Gun Survivor 2: Code Veronica* personificamos o Claire Redfield, si jugamos de uno, y a Steve Burnside como su leal compañero en el modo dos jugadores. Una buena noticia es que Namco también estuvo metida en el desarrollo de este juego, y dos cabezas piensan mejor que una. Dos genios de la industria no se pueden equivocar.





SILENT HILL 2

POR SANTIAGO VIDELA

Antes de empezar a meternos de lleno en la primera parte de esta alucinante aventura de los capos de Konami, quiero hacerles un par de aclaraciones.

En primer lugar, a diferencia de la versión anterior, este nuevo *Silent Hill* les da la posibilidad de seleccionar el nivel de dificultad de los combates y los acertijos o puzzles por separado, como para adaptarse mejor a las preferencias de cada uno.

Para esta solución, el juego lo jugamos en modo Normal para la dificultad de los combates, que ya de por sí son bastante sencillos en comparación con el juego anterior, pero atenti, porque la dificultad que usamos para los acertijos ("Riddle Difficulty") es "Hard", o sea difícil, como para no dejar afuera a nadie.

Otra cosa que es importante que tengan en cuenta es que este juego usa la sensibilidad a la presión que de por sí ofrecen los botones del pad de la PS2 de manera que se pueden lograr dos tipos de ataques diferentes, dependiendo qué tan fuerte o despacio presionen el botón de acción.

Por último, recuerden que si presionan el botón de acción cerca de un enemigo que esté caído o que se arrastre por el suelo, podrán darle un pisotón y terminar rápidamente con la amenaza.

Ahora sí, vamos a lo nuestro.

1- EL REGRESO A SILENT HILL

Todo comienza en un sucio baño en un estacionamiento medio de la nada, por lo que lo primero que hay que hacer antes de ponerse en marcha es salir de ahí y agarrar el mapa del pueblo que está dentro del auto.

Luego de eso empiecen a recorrer el único camino disponible hasta llegar a un pequeño cementerio en el que hablarán con una chica y luego de eso sigan avanzando hasta llegar al pueblo. Una vez ahí sigan derecho por la calle **"Lindsey St."** (revisen el mapa) hasta llegar a **"Vachss Rd"**, luego sigan hasta el fondo de ese callejón y verán la entrada a un túnel, que está bloqueada con maderas.

Entren al túnel y ahí tendrán que partirle la cabeza al primer enemigo, luego de eso habrán agarrado la dichosa radio -que

los alertará en caso de que haya enemigos cerca- y la primera arma.



Si quieren grabar, podrán entrar en uno de los patios que están sobre **Vachss Rd.** y hacerlo en una libreta roja que está sobre una mesa.
Si quieren explorar los alrededores del pueblo en busca de medikits y ese tipo de cosas les recomiendo que lo hagan con cuidado, porque tener energía de reserva nunca viene mal. Cuando estén listos para seguir vayan hasta el fondo del callejón de **"Martin St."** y ahí encontrarán un cadáver. Examinen al difunto y encontrarán una llave (**"Apartment Key"**). Entren al inventario, examinen la llave y verán que dice **"Wood Side Apartment"**. Ahora simplemente abran el mapa, vean dónde queda ese lugar y vayan hacia allá.
Al llegar a **"Wood Side Apartment"** busquen la puerta de la reja (tiene un candado), ábranla y entren al edificio.





2- WOOD SIDE APARTMENT, EDIFICIO 1

Tan pronto como entren en este lugar, agarren el mapa que está sobre una de las paredes, graben si quieren y suban hasta el primer piso por la escalera. En ese piso, no podrán ver el mapa por la oscuridad, traten de revisar el mapa antes de entrar ahí, recuerden la ubicación de la habitación **205** y vayan hacia allá.
En ese cuarto encontrarán la tan preciada linterna que les iluminará el camino de aquí en adelante, pero cuidado, porque tan pronto la agarren un extraño bicho que está detrás del maniquí en el que estaba la linterna cobrará vida.
Por ahora no hay más nada que puedan hacer en este piso, salvo revisar las habitaciones buscando municiones o energía, así que vayan de nuevo a la escalera



principal y suban al segundo piso.
El primer lugar al que tienen que ir aquí es la habitación **301**, ya que en ella encontrarán un revólver dentro de un carrito de supermercado. Luego vayan hacia la reja que está cerca de la entrada de la escalera principal, traten de agarrarla y verán lo que pasa.
Después de que vean lo que pasa al tratar de agarrar la llave, bajen al primer piso otra vez y ahora vayan hacia el cuarto **208** y examinen al muerto que está frente al televisor. Agarren la **"Key to Room 202"** y como su nombre lo indica úsenla para entrar en el cuarto **202**.
En una de las secciones del cuarto **202**, verán un agujero

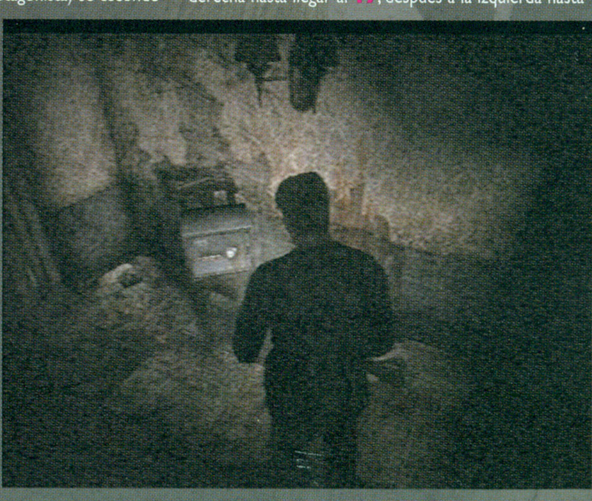
en la pared, examinen ese agujero y conseguirán la "Clock Key". Cuando la tengan vuelvan a la habitación 208 y úsenla para abrir el reloj que está sobre una de las paredes.
Con el reloj abierto, examínenlo de cerca y para resolver este primer enigma lo que tienen que hacer es girar las manecillas hasta que marquen las 9 y 10 minutos (si lo hacen bien oirán un click). Cuando eso pase, pónganse sobre el costado del reloj que tiene unas escrituras, empújenlo y pasen a la habitación 209 por el agujero en la pared. En ese lugar encontrarán otro "Save Point".



Salgan del cuarto 209 y por la escalera que está al fondo del pasillo suban nuevamente al segundo piso. Entren al cuarto 307 y luego de ver una secuencia bastante bizarra agarren la "Courtyard Key" que está justo sobre un estante en el interior del armario en donde el valiente James (el protagonista) se esconde para evitar al extraño zombie con cabeza de cono.
Cuando tengan la llave, vayan hacia donde estaba la llave que la maleducada mocosa les impidió agarrar (cerca de la reja que bloquea uno de los pasillos) y agárrenla ("Fire Escape Key").
Por la escalera que está en el extremo inferior derecho del mapa de ese piso, bajen hasta la planta baja y al fondo de un corredor encontrarán una caja con bebidas ("Canned Juice").
Ahora vayan de nuevo al primer piso y en el cuarto de lavado que está al costado de la habitación 203, usen la caja de "Canned Juice" en el depósito de basura que está abierto (en el que se puede ver una bolsa con unos residuos extraños). Después de hacer eso, salgan del edificio y vayan a revisar las puertas del incinerador que está al final de un pequeño pasillo al costado de la entrada, ahí encontrarán una moneda ("Old Man Coin").
Entren nuevamente al edificio y con la "Courtyard Key", abran la puerta que está pasando la escalera, al fondo.
Por ahí saldrán al patio, vayan hacia la pileta desháganse de los zombies que están dentro con algunos tiritos y agarren otra moneda "Coin Snake" del interior de un cochecito para bebés.
Ahora entren de nuevo al edificio por la otra entrada del patio y en la habitación 101 se encontrarán con Eddie (el gordo). Cuando James termine de hablar con él vayan a la habitación 104 y lean un folleto que está sobre un mueble.
Como paso siguiente vayan una vez más hacia el primer piso y usen la "Fire Escape Key" para abrir la puerta que está a la izquierda de la habitación 201, desde ahí podrán pasar al siguiente edificio.

2 - WOOD SIDE APARTMENT, EDIF. 2

En el cuarto por donde entran al segundo edificio de este complejo hay una caja fuerte, pero primero vayan a revisar el inodoro en el baño. Después de una secuencia no apta para ver a la hora de comer, encontrarán las pistas para la combinación. Simplemente giren la perilla hasta estar en el número 20, luego a la derecha hasta llegar al 17, después a la izquierda hasta







llegar al **6** y por último giren hacia la derecha hasta alcanzar el **11**; con eso podrán agarrar algunas municiones que más adelante les van a venir muy bien.
Salgan de esa habitación y busquen la entrada que los llevará a la escalera principal de ese nuevo edificio, sobre una de las paredes del otro lado de esa entrada está el mapa de este sector, agárrenlo y bajen a la planta baja.
En los pasillos de ese piso tengan cuidado, porque hay unos molestos insectos que son atraídos por la luz y pican fuerte; simplemente pueden aplastarlos usando el botón de acción cuando se acerquen o si prefieren evitarlos, sólo apaguen la luz.
Vayan a la habitación **109**, después de una charla con la minusa que encontraron en el cementerio podrán agarrar otra moneda (**"Coin Prisoner"**), examinen una foto rota que está en el suelo y salgan de ahí.
Vayan al cuarto **105**, examinen un mueble que está ahí, verán que tiene cinco ranuras y lo que hay que hacer es colocar las tres monedas que agarraron de la siguiente forma:
Empezando de la izquierda hacia la derecha, coloquen primero la moneda **"Old Man"** en la segunda ranura. Después pongan la moneda **"Snake"** en la cuarta ranura y en la quinta coloquen la moneda que queda (**"Prisoner"**). Con eso abrirán el mueble y conseguirán una nueva llave (**"Lyne house Key"**).
Es momento de subir nuevamente al primer piso y ahora tienen que entrar a la habitación **209**, una vez ahí salgan al balcón y por ahí entren a la habitación de al lado (**208**). Ahí agarren la **"Apartment Stairway Key"** que está sobre la cama, pero antes de seguir les recomiendo que aprovechen este momento para grabar antes de seguir.
Vuelvan a la habitación **209**, salgan al pasillo y con la llave que acaban de agarrar abran la puerta que está al final del pasillo (cerca del cuarto **208**). Tras esa puerta se encontrarán con...

CABEZA DE CONO

En esta pequeña habitación tendrán que tener mucho cuidado como se mueven porque este misterioso ser tiene una enorme cuchilla que los puede mandar al otro mundo con un par de golpes bien puestos.
Todo lo que tienen que hacer aquí es atacarlo (preferentemente con el revólver) hasta que el bicho se vaya por la escalera hacia el piso inundado que está abajo y desaparezca.
Cuando escuchen una sirena eviten seguir atacando a la criatura y déjenlo que se vaya, manténganse lo más lejos posible de él cuando esto pase, porque de lo contrario les lanzará un fuerte golpe que difícilmente podrán esquivar y casi siempre esto los eliminará de una, ¡así que ojo!



3- UNA MUJER ESPECIAL

Saliendo del edificio el próximo lugar al que tendrán que ir es "Rosewater Park" pero una vez más les recomiendo explorar muy bien los alrededores buscando municiones y medikits.
Cuando lleguen al mirador de "Rosewater Park" se encontrarán con una misteriosa mujer ("Maria") y luego de una charla ella los seguirá adonde vayan.
Ahora es el momento de empezar a recorrer el largo camino que los llevará hacia el "Lake View Hotel" pero, de paso, revisen bien el estacionamiento de un motel que está cerca del parque, porque sobre uno de los autos que están ahí hay un nuevo "Save Point".
Tampoco olviden revisar bien una estación de servicio que está por las cercanías, porque incrustado en el capot de un auto encontrarán un fierro más largo ("Steel Pipe") con el que podrán repartir palos con más facilidad.
Sigan avanzando por la ruta hasta que lleguen al puente. Como el puente está roto no podrán continuar, pero antes de volver revisen bien un cadáver que está tirado en medio del camino.
Ahí podrán ver algunas anotaciones que James copiará en el mapa, por lo que el siguiente lugar al que ahora hay que ir pasará a ser "Pete's Bowl O'Rama"
Al entrar en este lugar, verán una secuencia en la que aparecen Eddie y Laura (la mocosa que pateó las llaves antes). Cuando las charlas terminen, exploren el lugar y





sigan a la niña.
Al salir de ese lugar se encuentran otra vez con Maria; ahora vayan a un lugar llamado **"Heaven's Night"** (a este lugar se entra por un callejón que está cerca de ahí).
Dentro de este boliche no encontrarán nada demasiado importante de manera que simplemente agarren lo que encuentren y sigan avanzando hasta que lleguen a la salida que los llevará del otro lado de la calle que estaba bloqueada.
Sigan adelante por la calle hasta que vean a la niña entrando en un edificio (un hospital); síganla y entren ahí.

4 - BROOKHAVEN HOSPITAL



Primero que nada agarren el mapa de estas instalaciones que está cerca de la entrada y vayan hacia la "Reception". Lean todos los papeles y documentos que encuentren por ahí y vayan al **"Document Room"**, sigan revisando los papeles que encuentren y también conseguirán una llave (**"Red Bull Key"**).
Suban hasta el segundo piso (mucho cuidado con las enfermeras), en el **"Woman´s Locker Room"** examinen un oso de peluche que está ahí y conseguirán un clavo doblado (**"Bent Needle"**), que les servirá para más adelante. También hay una escopeta (**"Shotgun"**) así que no se la olviden.
En el **"Men's Locker Room"** encontrarán la **"Examination Room Key"**, luego vayan al **"Examining Room 3"** y lean un papel en una máquina de escribir que les dará un código (en nuestro caso **9946**).
Vayan al cuarto **M2** y ahí agarren una llave **"Lapis Eye Key"**, exploren las demás habitaciones y agarren todo lo que encuentren útil. Como paso siguiente vayan al **"Examining Room"** de la planta baja y revisen todo lo que vean, luego pasen al **"Doctor's Lounge"** y lean los papeles que están ahí, en especial lo que está anotado en el pizarrón.



Vayan al tercer piso, exploren lo que puedan y usen el código **1328** para abrir la puerta que va hacia el sector de los pacientes. En el cuarto **S3** María se quedará a descansar un poco (lindo lugar se vino a elegir), ahí mismo agarren la **"Roof Key"** que está encima de una mesa.
En el cuarto **S11** hay un Save Point y en el cuarto **S14** hay una caja cerrada con

varias cerraduras: abran la que tiene el teclado numérico, con el código **9946** y luego usen la **"Red Bull Key"** y la **"Lapis Eye Key"** para abrir otras dos cerraduras. La restante podrán abrirla luego. Ahora suban a la terraza (**"Roof"**), examinen una libreta que está tirada en el suelo y luego traten de entrar en el **"Elevator Control Room"**. Al hacer esto, el viejo amigo cabeza de cono les hará una visita haciéndolos caer directamente en el **"Special Treatment Room"**.



En una de las celdas de ese lugar examinen una mancha de sangre en una de las paredes, verán una escritura con un nuevo código (en nuestro caso fue **2773**). Salgan de ahí y vuelvan a la habitación **S14** y usen el código **2773** para abrir el candado que queda. Dentro de la caja hay unos cabellos (**"Piece of Hair"**), cuando los tengan, vayan al **"Shower Room"** y combinando la **"Piece of Hair"** con el **"Bent Needle"** saquen la llave que está atascada en el drenaje de la ducha (**"Elevator Key"**).

Con esta nueva llave podrán entrar al ascensor principal, úsenlo para bajar hasta la planta baja y en una de las habitaciones de ese sector se encontrarán a la escurridiza niña que estaban buscando.

Después de una charla, ella los guiará a otra habitación y luego de dejarlos encerrados empezarán a descolgarse del techo unos bichos bastante bizarros a los que tendrán que surtir a tiros con el revólver (son tres en total). Cuando terminen con estos bichos aparecerán en el patio del hospital y una vez que entren de nuevo notarán que las cosas han cambiado.

5 - EL LIMBO

Revisen bien la planta baja y en el cuarto M6 del primer piso agarren una pila (**"Dry Battery"**) y la **"Basement Storeroom Key"**. Ahora vayan al piso 3, en el cuarto **M11** agarren una **"Ampoulle"** (este objeto sirve para curar por completo al protagonista, pero les sugiero que no los usen a menos que sea completamente necesario; tengan en cuenta que estas cosas no abundan y más adelante les va a hacer falta tener la mayor cantidad posible, así que encanuten).

Revisen el resto de ese piso y usen la escalera que está al lado del **"Store Room"** para llegar hasta el sótano.

Una vez ahí, empujen un mueble que tiene unas manchas rojas en el costado, al hacerlo se reunirán con Maria una vez más. Ahora entren en el hueco que quedó al descubierto y abajo agarren un anillo que está en el suelo sobre una mancha de sangre (**"Copper Ring"**).

Vuelvan al piso 3, tomen el ascensor y bajen al piso 2, dentro del ascensor escucharán una extraña transmisión de un programa en el que no por casualidad los mencionan como participantes. Luego de eso vayan al **"Day Room"** y con la ayuda de Maria abran el refrigerador que está en el suelo. De ahí podrán sacar otro anillo (**"Lead Ring"**), cuando lo tengan vuelvan al piso 3, vayan al **"Store Room"** y ahí encontrarán un cofre que podrán abrir presionando el tercer botón de la primera línea, el primero de la segunda y el tercero de la tercera (en el interior hay municiones y medicinas).

Vayan hacia el ascensor principal y examinen la puerta que está justo al lado de él (verán un dibujo de una especie de monja o virgen) usen los dos anillos que tienen en la puerta (**"Copper Ring"** y **"Lead**



Ring"), para abrirla.
Bajen por la escalera y no dejen de leer una libreta que está en el piso, cuando lleguen abajo estarán en un estrecho pasillo y lo único que tienen que hacer aquí es correr lo más rápido que puedan, porque al dar unos pocos pasos el buen amigo cabeza de cono aparecerá detrás de ustedes y empezará a perseguirlos. De más está decir que no importa lo que hagan o lo que le tiren, al monstruo no le pasará nada así que simplemente corran sin mirar atrás.
Al final del pasillo podrán alcanzar un ascensor, pero Maria no tendrá la misma suerte, al salir del elevador vayan al **"Director's Room"**, lean los papeles que están sobre el escritorio, agarren la **"Hospital's Lobby Key"** que les permitirá salir del hospital.



Nuevamente en la calle les sugiero que exploren cada rincón de ese sector del pueblo porque por los alrededores podrán encontrar una buena cantidad de municiones y medikits de toda clase.
En el extremo Este de la calle **"Saul St."** encontrarán la entrada a un túnel que los llevará al siguiente sector del pueblo, entren y crucen el túnel corriendo ya que si caminan o se quedan parados, los bichos que están colgados debajo de las rejas pueden causarles graves daños.
Al salir del túnel podrán encontrar una casa rodante y en su interior hay unos papeles y un nuevo Save Point. Si quieren pueden ir hacia el **"Neely's Bar"** y leer algunos mensajes extraños que están escritos sobre las paredes (solo podrán entrar por una de las puertas).
Una vez más les recomiendo revisar muy bien los alrededores, ya que en este sector también encontrarán unas cuantas cosas útiles.
Cuando estén listos, abran el mapa y vayan hacia el sector señalado con una marca de color negro con las indicaciones **"Letter / Wrench"**, en la entrada de una de las casas que están por ahí, encontrarán una carta y una llave de tuercas (**"Wrench"**), agárrenla y vayan por la calle **"Katz St."** hacia **"Blue Creek Apartment"**.
Por la puerta que está en la pared que bloquea la calle podrán pasar a otro sector del pueblo y desde ahí abran el mapa nuevamente y diríjanse al lugar marcado con un círculo rojo en **"Rosewater Park"**.



En ese lugar hay una estatua y si se fijan bien, verán que cerca de ella hay un lugar en donde la tierra está removida, al revisar ese lugar, descubrirán que hay una caja atornillada al piso, usen la llave de tuercas (**"Wrench"**) para liberarla y en su interior encontrarán una **"Old Bronze Key"**.
Una vez más, abran el mapa y ahora es el momento de ir hacia la **"Silent Hill Historical Society"**... ¿Qué pasará de aquí en más? El mes que viene se van a enterar y además les vamos a contar unas cuántas sorpresas que esconde esta impresionante aventura, así que no se lo pierdan... ¡nos vemos, monstruos!

DC MAT HOFFMAN'S PRO BMX

BALANCE PERFECTO
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen X, ←, ↑, →.

VER EL STATUS DEL BALANCE
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ←, B, X, Y, X, B, A.

ESPECIAL SIEMPRE DISPONIBLE
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ←, ↓, Y, B, ↑, ←, Y, X.

10X MULTIPLICADOR
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen X, B(x2), ↑, ↓(x2).

10X DIVISOR
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ↑, ↓, ↑, B(x2), X.

MODO CÁMARA LENTA
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen X,Y, B, A.

RUEDAS GRANDES
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ↓, B(x2), ↓.

SALTOS MÁS ALTOS
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ↑(x4).

JUGAR COMO GRANNY
Pongan pausa, mantengan presionado **L** y presionen ↑, X, A(x2), ↓, B. Alternativamente, reintenten (Retry) jugar un nivel en Career mode diez veces.

MODO EXORCISTA
Habiliten el truco Ruedas Grandes y consigan 10.000 puntos para hacer girar la cabeza de su ciclista sobre los hombros.

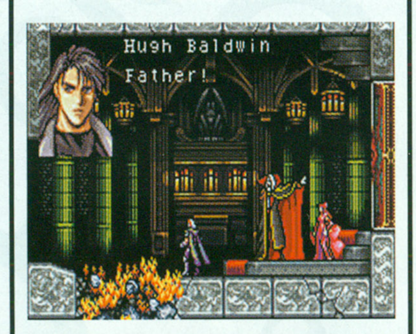
Nota: En todos los trucos, la pantalla de pausa se sacudirá si los ingresaron bien. Los trucos se deshabilitarán si los reingresan.

GBA CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

MODO MAGICIAN
Completen el juego y comiencen una nueva partida ingresando **FIREBALL** como nombre. La palabra **Magician** aparecerá en la pantalla de opciones. Todas las tarjetas de comerciar estarán disponibles en la opción DSS.

MODO FIGHTER
Completen el modo **Magician** y comiencen una nueva partida ingresando **GRADIUS** como nombre. La palabra **Fighter** aparecerá en la pantalla de opciones. Nathan será más fuerte y capaz de sostener más daño. No hay tarjetas de comerciar en este modo.

MODO SHOOTER
Completen el modo **Fighter** y comiencen una nueva partida ingresando **CROSSBOW** como nombre. La palabra **Shooter** aparecerá en la pantalla de opciones. Nathan tendrá un número sustancial de corazones, mayor poder de daño en la sub-arma y puede usar la sub-arma Homing Dagger.



MODO THIEF
Completen el modo **Shooter** y comiencen una nueva partida ingresando **DAGGER** como nombre. La palabra **Thief** aparecerá en la pantalla de opciones. En este modo las condiciones de Nathan empiezan reducidas y van aumentando a medida que se completan niveles.



PS2 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

■ **AUMENTAR EL ATRIBUTO INTELLECT**
Ingresen **COMPUTERS** como código.

■ **AUMENTAR EL ATRIBUTO RESEARCH**
Ingresen **SOCCER** como código.

■ **AUMENTAR EL ATRIBUTO STRENGHT**
Ingresen **MARTIALARTS** como código.

■ **AUMENTAR EL ATRIBUTO HEALTH**
Ingresen **MOUNTAINBIKING** como código.

Códigos para Game Shark

Código principal (debe estar activado)	ECB55868 1456E60A
HP infinitos	1DFD5848 1453A1E1
Ammo infinito	4CDF024C 1456089C
Gold infinito	1CDF023C 17E9C70C
Spirit infinito	4CD44608 1456EB9C
Power Gem infinitas	4CDF0244 1456089C
Necrystal infinitos	4CDF0240 1456089C
Ooze infinito	4CDF0248 1456089C
Max Health	1CDF0320 1456E404
Max Strength	1CDF0318 1456E404
Max Intellect	1CDF031C 1456E404
Max Research	1CDF026C 17E9C70C
Max Military	1CDF0270 17E9C70C
Max Economic	1CDF0274 17E9C70C
Max EXP	1CDF0228 17E9C70C
Comenzar en el año 1806	4CDFD086 1456B00C



GBA ÑFL BLITZ 2002

■ **TURBO INFINITO**
En la pantalla **Team Mach-up**, presionen **L**(x4), **B**(x3), **A**(x2) y luego **R**.

PS2 EXTREME G3



■ **ESCUDOS INFINITOS**
Pongan pausa y presionen **L1** + **R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **L2**, **R1** + **R2**. Si lo hacen correctamente, un mensaje aparecerá. Para anular el truco vuelvan a ingresarlo.

■ **TURBO INFINITO**
Pongan pausa y presionen **L1** + **R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **R1**, **L2** + **R2**. Si lo hacen correctamente, un mensaje aparecerá.

■ **TODAS LAS PISTAS**
En el menú principal presionen **L1**(x2), **L2**(x2), **R2**(x2), **R1**(x2), **L1** + **R1** + **L2** + **R2**. Si lo hacen correctamente, un mensaje aparecerá.

■ **SIEMPRE GANAR EN CARRERAS DEL MODO XG CARRER**
En el menú principal presionen **L1** + **R1** + **L2** + **R2**, **L2** + **R2**, **R1** + **R2**, **L1** + **R1** + **L2** + **R2**. Si lo hacen correctamente un mensaje aparecerá.

■ **DESAFÍO EXTREME LAP**
En el menú principal presionen **L1**, **L2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R2**, **L1** + **R1**, **L2** + **R2**. Si lo hacen correctamente un mensaje aparecerá.

PS2 SILENT HILL 2

■ **OPCIONES EXTRA**
En la pantalla de opciones presionen **L1** + **R1** para habilitar un menú adicional donde pueden elegir el color de la sangre y amplificar el mapa, entre otras cosas.

Códigos para Game Shark

Código principal (debe estar activado)	EC8DBED0 14431F04
Energía infinita	4CA9F29A 145625DD 4CA9F2A2 145625DD

PS2 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

■ JUGAR COMO MIKE DIAS
En el menú principal presionen ↑, ←, ↓, →(x2), ←, ↑, ↓, ↑, → y ■.

■ JUGAR COMO AMISH GUY
En el menú principal presionen ↑, ←, ↓, →(x2), ←(x2), ↓, ↑, ← y ■.

■ TODAS LAS BICICLETAS
En el menú principal presionen ↑, ←, ↓, → , ↓(x2), →, ↓(x2), ← y ■.

■ EQUIPO DE COMPETICIÓN DE COLIN MACKEY
En el menú principal presionen ↑, ↓, → , ↓, ↑, →(x2), ↑ y ■.

■ EQUIPO DE COMPETICIÓN DE DAVE MIRRA
En el menú principal presionen ↑, ↓ ↑, ↓, →, ←, ↑(x2) y ■.

■ EQUIPO DE COMPETICIÓN DE JOEY GARCÍA
En el menú principal presionen ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, → y ■.

■ EQUIPO DE COMPETICIÓN DE KENAN HARKIN
En el menú principal presionen ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑ y ■.

■ EQUIPO DE COMPETICIÓN DE LAIGH RAMSDELL
En el menú principal presionen ↑, ↓(x2), ←, ↓(x3), ← y ■.

■ SECUENCIAS FMV DE COLIN MACKEY
En el menú principal presionen ←(x2), →(x2), ↓(x2), →, ↑ y ■.

■ SECUENCIAS FMV DE DAVE MIRRA
En el menú principal presionen ←(x2), ↑, →, ↑, ←, ↑(x2) y ■.

PS2 ARCTIC THUNDER

Nota: Estos trucos tienen que ingresarlos en la pantalla anterior a la de selección de personaje y ninguno tiene efecto en las carreras por puntos.

■ MODO SIN DROMES
■(x2), ●(x2), L1, R1, Start.

■ MODO EXPERTO
●, ■, ●(x2), ■, Start.

■ MODO TODOS RANDOMS
R1, R2, ■, ●, R1, R2, Start.

■ MODO TODOS ATOMIC SNOWBALLS
■(x3), L1, ●, Start.

■ MODO TODOS GRAPPLING HOOKS Y RANDOMS
●(x2), L2, ●(x2), L1, Start.

■ MODO TODOS ROOSTER TAILS
R1, R2, L2, L1, ■, Start.

■ MODO TODOS SNOW BOMBS Y RANDOMS
●(x2), L2, ●(x2), L1, Start.

■ MODO TODOS BOOST
●, R1(x2), ●, R2, Start.



PS2 PARAPPA THE RAPPER 2

■ ESCUCHAR CANCIONES
Completen el juego para obtener el sombrero azul, completen el juego con el sombrero azul para obtener el rosa, completen el juego con el sombrero rosa para obtener el amarillo y completen el juego con el sombrero amarillo para habilitar una nueva cucha de perro que permite escuchar cualquier canción que hayan terminado con un buen rating.

PS2 SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

■ INTERCAMBIAR LA MITAD DE UNA VIDA POR CINCO SEGUNDOS

Pongan pausa y presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, →, ✖, ●.

■ INTERCAMBIAR CINCO SEGUNDOS POR LA MITAD DE UNA VIDA

Pongan pausa y presionen ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓(x2), ↑(x2).

■ CRÉDITOS ADICIONALES

Continuando el juego más de 15 veces incrementan a 3 los créditos en el menú de opciones, continuando más de 30 veces se elevan a 4 y continuándolo más de 100 veces los créditos pueden ser infinitos.

■ VIDAS EXTRA

Pierdan el partido sin tener ninguna vida restante. Repitiendo esto varias veces incrementan el número de vidas entre 4 y 6.

■ TIEMPO EXTRA

Pierdan el partido cuando el tiempo se esté por terminar. Repitiendo esto varias veces incrementan el tiempo entre 70 y 80.

Códigos para Game Shark

Código principal (debe estar activado)	EC8816A0 14465F34
Créditos infinitos	4CB1A99C 1456E7A7
Energía infinita para el jugador 1	4CB48B74 1456E6A5
Tiempo infinito	4CB48BA6 1456E70C
El arma no se recarga	4CB48B9A 1456E7A3

PS2 HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002

■ INICIAR GRESCA

Cuando sus bateadores sean abatidos por un lanzador, mantengan presionado **L1** + **R1** + **L2** + **R2** para que el bateador comience a caminar y gesticular con sus manos. Continuen presionando **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ✖ para desatar una pelea entre los jugadores de ambos equipos. Nota: Luego de que el tumulto se calme el bateador será expulsado por violencia.

PSX X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

■ JUGAR COMO PSYLOCKE

Completen el juego con Wolverine en modo Arcade.

■ JUGAR COMO JUGGERNAUT

Completen el juego usando a todos los personajes prefijados y a Psylocke en modo Arcade.

■ JUGAR COMO PROFESOR XAVIER

Completen el juego con Juggernaut. Luego, remarquen a Magneto en la pantalla de selección de personaje y mantengan presionado **L1**.

■ JUGAR COMO EL HOMBRE ARAÑA

Peleen en modo Arcade hasta enfrentar al hombre araña. Derrótenlo y completen el modo. Luego, remarquen a Cyclops en la pantalla de selección de personaje y mantengan presionado **L1**.



Códigos para Game Shark

Energía infinita para el jugador 1	800ADE94 B400 800ADE96 B400
Energía infinita para el jugador 2	800AE4E8 B400 800AE4EA B400
Tiempo infinito en modo Arcade	800AA958 0063
Jugador 1 mata de un solo golpe	D00ADE94 B400 800ADE94 0001 D00ADE96 B400 800ADE96 0001
Jugador 2 mata de un solo golpe	D00AE4E8 B400 800AE4E8 0001 D00AE4EA B400 800AE4EA 0001
Habilitar todo (GS 2.2 o superior requerido)	D01FFE18 0002 50000802 0000 801F75E0 0000 D01FFE18 0002 801F75F0 0000



TEST DRIVE: OFF-ROAD - WIDE OPEN

■ **VEHÍCULOS DE CLASE PROFESSIONAL**

Completen con éxito las primeras nueve pistas del modo **Single Race**.

■ **VEHÍCULOS DE CLASE UNLIMITED**

Completen con éxito las primeras 27 pistas del modo **Single Race**.

■ **MONSTER TRUCK**

Completen las 36 pistas del modo **Single Race** en dificultad difícil para habilitarla.

■ **ATERRIZAJE CONTROLADO**

Mantengan **R1** presionado al saltar y usen el joystick análogo izquierdo para timonear el descenso.

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC8782E4 142CE55C
Reintentos infinitos	3CB9ABB8 1456E7A1
Máx. 'Race Points'	4CB9F0F4 1456E70C
Máx. 'Money' en modo Career	1CB9DAF4 14BE598C



TALES OF DESTINY 2

Códigos para Game Shark

HP infinítos para Reid (En combate)	80100184 270F
HP infinitos para Reid	801346DC 270F
HP infinitos para Farah (En combate)	80100384 270F
HP infinitos para Farah	801347AC 270F
HP infinitos para Meredy (En combate)	80100584 270F
HP infinitos para Meredy	8013494C 270F
HP infinitos para Keele	8013487C 270F
HP infinitos para Ras	80134A1C 270F
Máx. Gald	80134FD0 423F
	80134FD2 000F
Tener todos los items (GS 2.2 or superior es necesario)	5000B302 0000
	80134FE0 0F0F

THEME PARK: ROLLER COASTER

■ **TODAS LAS COMPRAS SON GRATIS**

Mientras están en el parque presionen ←, ↓, ✖ y ●(x8).

■ **TODOS LOS ÍTEMS:**

Mientras están en el parque presionen ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓ y → (x9).

■ **TODOS LOS PREMIOS:**

Mientras están en el parque presionen ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑ y ●(x5).

■ **TODOS LOS ÍTEMS INVESTIGADOS:**

Mientras están en el parque presionen ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓ y ↑ (x8).

■ **GOLDEN TICKETS EXTRA:**

Mientras están en el parque presionen ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑ y ●(x4).

■ **ROLLERCOASTER TEST PARK**

Creen 10 montañas rusas alcanzando el ranking **Ultimate** para habilitar el Rollercoaster Test Park al comenzar una nueva partida o al cargar una salvada.

Códigos de Game Shark

Código principal (debe estar activado)	ECB69120 1456E60A
Tener 99 **Gold Tickets**	4CB0F964 1456E788



NBA SHOOTOUT 2002

Códigos para Game Shark

Equipo local sin Timeouts	300E8818 0000
Equipo visitante sin Timeouts	300E881A 0000
0 puntos para el equipo local	300176E0 0000
200 puntos para el equipo local	300176E0 0064
Modificar el puntaje del equipo local	300176E0 00??
Equipo visitante sin Timeouts	300E881A 0000
0 puntos para el equipo visitante	30017720 0000
200 puntos para el equipo visitante	30017720 0064
Modificar el puntaje de equipo visitante	30017720 00??



NICKTOONS RACING

■ MYSTERY RAIDER
Ganen todas las carreras en dificultad Easy para habilitar a este corredor oculto.

■ PLANKTON Y PISTA EXTRA
Completen el juego para habilitar a Plankton y a una nueva pista.

Códigos para Game Shark

Turbo infinito en modo **Easy**	30061EC6 0004
Habilitar los niveles de dificultad	300A68DC 0003
Habilitar todas las copas	300A69B4 0003
	300A69B8 0003
Comenzar en la última vuelta	D0061F58 0000
	80061F58 0002



GIGAWING 2

■ MODO DE TRUCOS
Seleccionen la opción **Gallery** del menú principal y rápidamente presionen ↑, X, Y, X, ↓, Y, X, Y(x2) en la primera pantalla para habilitar todos los aviones, galerías y dos opciones. Si entraron el código correctamente, oirán un sonido.

■ NIVELES ADICIONALES:
Completen con éxito el modo arcade para habilitar niveles extra en el modo **Score Attack**.

■ AVIONES ADICIONALES:
Para habilitar los cinco aviones originales de Giga Wing, terminen el juego en cualquier nivel de dificultad sin continuar nunca una partida. El personaje con que jueguen determinará el avión a obtener de la siguiente manera: Kart habilita el Raijin, Romi el Purchka, Ralugo el Widerstand, Limi el Stranger y Cherry el Carmine.



BARBIE EXPLORER

Códigos para Game Shark

Vidas infinitas	8008DB8A 000F
Tener todas las gemas	8008CD40 0064

PS2 ESPN X GAMES SKATEBOARDING

■ MODO DIFÍCIL
Consigan las 36 licencias en modo Arcade en modo normal, y presionen Círculo en la pantalla de selección de escenario.

■ MODO CABEZONES
Consigan 30 licencias en modo Arcade con cualquier personaje, y presionen ■ + ✖ en la pantalla de selección de personaje.

■ HOVERBOARD
Habiliten el modo difícil y completen las seis licencias en el escenario **Ruins** para poder usar una Hoverboard con cualquier personaje. La Hoverboard tiene todos los atributos maximizados.



■ TABLA CARTOON:
Ganen el premio dorado cinco veces en Street Competition en modo X-Games.

■ TABLA HORROR:
Ganen el premio dorado cinco veces en Vert Competition en modo X-Games.

■ TABLAS ADICIONALES:
Habiliten el modo difícil y jueguen un escenario hasta conseguir todas sus licencias. Obtendrán una tabla extra en cada escenario que lo consigan.

Códigos para Game Shark

Código principal (debe estar activado)	EC8A17A0 14439B6C
Special lleno	4D529744 1456E6B9
Habilitar todas las tablas	7C1EEE38 144EE7A6
	3D988229 1456E7A5
	4C1EEE58 1456E6A6
Máxima puntuación	0D5295EC 1456E7A5
	1D5295EC 17E9C70C

READERS CORNER

CORREO DE LECTORES

MUHAHAHAHA

Hooola, mi nombre es Nicolás Ignacio Falótico... Sí, búrlense todo lo que quieran, y si quieren encontrarle vueltas al apellido, háganlo, pero no me lo hagan saber. Y tampoco (aunque es muuuuy poco probable por esos lares) me vayan a confundir con mi primo (aquellos de San Rafael que lean la revista, aunque no creo, pero que lo conozcan) ya que mucha diferencia no hay a pesar de tener la misma edad, mismo nombre y vivir los dos en Mendoza). La cuestión es la siguiente: ¡Nooooo, no pueeeeden! ¿¿Cómo??, díganme, ¿¿cómo es que no pusieron, en Next Level Extra, un mini-póster de Aki como aparecía en la tapa?? Cheee, porque la cosa es la siguiente: si bien yo no soy baboso (uau, ¿no lo soy?), y Aki no es de verdad -lamentablemente- pero con sinceridad, ¿a quién no le vendría bien un postercito como ése? En especial a mí, que estoy pegando de todo en mi cuarto... una pena, digo, siempre ponen pósters, ¿y por qué esa vez no?... una pena, ¡arréglenlo!

Bueno, basta, van a pensar que soy un exagerado, que por cierto están en todo el derecho de pensarlo. Cambiando de tema, no los voy a elogiar, porque sino estaría acá bastante rato, y lo que menos quiero es incomodarlos, pero ya saben que para mí y para todos los lectores son los mejores, sin igual. Y tampoco nada de preguntas, ya que todo el material que uno necesita para saber sobre juegos, aunque a veces tal vez tarde, siempre está en la revista. Y bueh, la verdad que si hubiera podido escribirles antes, hubiera sido más largo el mail, pero con más boludeces, así que dentro de todo, no estuvo tan mal ¿o sí?

No los voy a amenazar tampoco con choteras (si hay inconvenientes, saquen la palabra) para que publiquen mi carta. Pero me voy a desilucionar muuucho si no lo hacen, y... los accidentes ocurren, síiiii, juajuajua, tengan cuidado porque a pesar de estar bastante lejos de ustedes (léase San Rafael-Mendoza Vs. Capital Federal-Buenos Aires, aunque yo soy porteño como ustedes, pero me mudé acá hace un tiempo) mi radio de influencia es bastante grande, y mi tigre, a pesar de los pocos 12 años de edad, los va a morfar... ¡¡Jajaja!!... ¡¡Ouhh!! (¡¡Bart, pequeño demonio!!) ¡Me tengo que sacar Black & White de la cabeza!

Y bueno, sin más preámbulos, me despido (por favor, no necesitan hacer fiesta... hey, les digo en serio...) y espero que les vaya muy bien en el transcurso de los números siguientes, y me gustaría recibir respuesta de su parte aunque sea por mail, pero estaría muy contento, sino escucharían muy pronto: Oh, my God!! You killed Varsano (o Ferzzola, o Frías, o Kenny)!! You Bastards!!!

Mi dirección de mail para escupir, arrastrarla por el piso, hacer lo que quieran... (hackers, virus y cartas cadenas, más les vale abstenerse): *tyrant_zero@hotmail.com* y número de ICQ para hacer lo mismo, (y para abstenerse también) es 91264112.

Nicolás Falotico

¡Ah, no se nos ocurrió poner un póster de Aki! Es que como todos nosotros tenemos uno tamaño natural en la oficina...

Leyendas del dragón

Hola, amigos de NEXT LEVEL, los felicito por su revista. Les preguntaba sobre el fantástico THE LEGEND OF DRAGOON. Tengo problemas cuando SHANA está enferma. La llevo al hospital y el viejo dice que tengo que encontrar el DRAGONI PLANT. Voy a pelear con DRAKE, lo destruyo y aparece SHIRLEY. Hago las preguntas, obtengo el SPIRIT, vuelvo a LOHAN en el hospital. ¿Y cómo sé que SHANA está al pelo de enferma si el maldito guardia no me deja pasar al hospital? ¿Y dónde encuentro el ARENA? Ya sé que tengo que pelear 5 peleas y que la última es imposible de ganar en ARENA, porque lo lei en NEXT LEVEL EXTRA del número 5. Bueno, espero que me respondan a marcosgs@ciudad.com.ar.

Marcos

Si volvés con el White Silver Dragoon Spirit que le sacaste a Shirley, entrás a la clínica sin dramas, y éste acepta a Shana como el nuevo dragoon. En ese momento ya vas a tener 4 dragoons. Ahí es cuando el viejo te habla de la Arena. Para eso salí de la clínica, andá hacia abajo en el mapa y mandate a la derecha, derechito a la Arena. Ahí buscá a Ginger, registrate y andá al cuarto de espera.

Los zombis de Kirk

Hola, me llamo Romina, pero mi nick es Doc.Kirk. Suelo leer su revista y me decidí a comunicarme con ustedes. Primero debo decir que me gustaron mucho los cambios en Next Level Extra, pero la razón de mi mail es que soy una FANÁTICA perdida de BIOHAZARD (Resident Evil por si alguien tiene alguna duda... _). Sí, es raro que a una chica le guste tanto este género, pero para darles una muestra de mi "adicción" a éste, sólo les diré que todo mi dormitorio está cubierto del techo al piso con dos murales tamaño real, uno de Némesis y otro de un Licker.

También colecciono todo lo relativo, como muñecos, soundtracks, cómics, revistas, y respecto a los juegos, los tengo todos ORIGINALES, ¡SÍ, TERRESTRES, LOS ORIGINALES EXISTEN EN LA ARGENTINA, Y HAY GENTE QUE LOS

COMPRA! (¿cómo les quedó el ojo a los lectores...?). En fin, estoy buscando gente que sea fanática del género (juegos como Resident Evil, Dino Crisis, Silent Hill, etc. para intercambiar material, y esas cosas. ¡Ah! También me enteré de que para la primavera del 2002, en el Japón se estrena la nueva versión del "Biohazard(1)" para GameCube. Vi el trailer y no hay palabras para describir tal HERMOSURA de juego, así que me encantaría que sacaran una nota al respecto en su revista (les adjunto algunas imágenes del mismo). Al fin veo algo digno de tal consola, seguramente mucho más entretenido que la mansión del ayudante del "fontanero mostacho". Bueno, me despido por ahora. Si pueden publiquen mi carta, o al menos mi mail. Para contactarme escríbanme a *WESKER_X@yahoo.com.ar*.

Kirk

Los amores de Noelia

Hola, mi nombre es Noelia, soy de San Justo, Pcia. de Buenos Aires, y es la primera vez que les mando un mail pero no será la última. Los felicito por la maravillosa revista que hacen y quería pedirles si es posible que por favor me brinden algunos trucos para el juego de PlayStation Chrono Cross, como por ejemplo energía infinita, mejorar las armas, HP siempre al máximo al igual que el PM, etc. Se los voy agradecer mucho tanto yo como mi novio, Marcos, quien me metió en el mundo de la Play. Espero publiquen este e-mail ya que por medio de éste les mando un saludo a todos los que me conocen y uno muy especial a Marcos (Te Amo Mucho). Hasta el próximo e-mail.
¡¡¡AGUANTE FINAL FANTASY!!!

Atentamente, Noelia

Aquí tenés códigos para el GameShark, que espero te sirvan: 500003020000, 80071 2d8ffff, 80071 2de701f (todas las keys); 50002ccc0000, 3006ebe00063 (STR al máximo para todos los personajes); 50002ccc0000, 3006ebe30063 (MAG al máximo); 50002ccc0000, 3006ebe30063 (AGL al máximo); 50002ccc0000, 3006ebe50063 (M.RES al máximo); 50002ccc0000, 3006ebe70063 (Stamina recovery al máximo); 800719a8e0ff, 800719aa05F5 (Gold infinito). Para poder salvar en cualquier lado usá d00e21f80001, 800e21f80000.

Final Fantasy Fan

Hola a toda la banda de NLX, soy yo otra vez, el chico madrinense. Quería agradecerles que me hayan escogido como uno de los ganadores del espectacular póster de FF. Les cuento cómo empezó mi fanatismo... un amigo de mi hermano tenía el FF7, yo tenía el PARASITE EVE, hicimos un intercambio de juegos, pero a mí no me gustó este FF, en cambio a mi hermano sí... se lo terminó tres veces. Después de algunos meses, un día cualquiera, llega mi hermano (Hernán), entra corriendo a mi casa y me dice que sacara el juego de la consola. En ese momento saca del bolsillo el primer CD de FF8 que le había prestado un amigo de él, yo ni bolilla... en ese momento conseguir ese juego era casi imposible, claro que lo compró en Trelew apenas salió al mercado.
Cuando mi hermano termina el 4 CD, yo todavía ni fu ni fa... Luego, al mes siguiente, consegui $24 y me fui como de costumbre a ver si había llegado algún juego bueno. Como no sabía qué comprarme me dije a mí mismo: "oops, ahí esta el FF8, vamos a gastar un poco de guita al dope". En fin... llegué a mi casa, puse el juego y desde ese día mi vida cambió para siempre; ¡desde ese momento hasta ahora y hasta que me muera mi vida va a ser FINAL FANTASY!
Al mes siguiente me hice con una copia de FF7, que una vez jugado el 8 me daban lástima los gráficos, pero detrás de esos gráficos se escondía una gran jugabilidad que engancharía a cualquiera desde el primer momento.
Después de pasado un año, mandé a pedir el FF9 en un local, ¿y qué creen que pasó? Y qué iba a pasar, nada, llegó nomás. Eso sí, $7 cada CD, pero como dijo el que me lo vendió "estaba recién sacado del horno", y si no me equivoco, yo era el único de esta ciudad que tenía este espectacular juego. Pasado algún tiempo, me pude hacer con la versión en castellano de FF8, gracias a un buen amigo que vino hasta mi casa a avisarme que había llegado, pero lo gracioso para algunos (no para mí...) es que al día siguiente vendí la Play... ¡¡¡guaaaaaaaaa!!! No se imaginan la bronca que tenía ese día. La Play la vendi el 7/9/01, y hoy estamos a 8/10/01 (¡¡me estoy volviendo loco!!), pero en dos días más me llega la Play 2, ¡síiiii! Completita, lista para jugar, con Gran Turismo 3 y Silent Hill 2, ambos en inglés y originales, claro que también me viene con 10 juegos más pero no son de gran importancia a excepción de Resident Evil: Code Veronica X... Bueno, me despido muy contento de saber que gané el poster y lo mejor de todo es que pusieron mi mail en la revista. GRACIAS, GRACIAS Y MIL GRACIAS.
P.D: Luciano Ravenna y Diego López tienen Dreamcast y se están aburriendo como locos, pobrecitos... y lo peor de todo es que no quieren admitir que la PS2 es mucho mejor que la DC. Eso va especialmente para vos, Diego... jajajaja. P.D.2: ¿Qué opinan de la colombiana de Zona Virtual? ¿Está más buena que Natalia? NOOOO.... ¿Ustedes qué me dicen? P.D.3: ¡¡La peli de FF todavía acá no llegó, y ya no aguanto mássssss!! P.D.4: Quisiera que no cortaran este mail y que si no lo pueden poner en el número que viene pónganlo en el que sigue o en el que sigue, pero porfiiiiii, no la vayan a cortar.

*Natalia es argentina, che, y no hay mujeres más hermosas que las nuestras. ;) Bueno, nos despedimos, recuerden que la dirección es **Laprida 1898, piso 11° "G" (1425) Capital Federal** o por mail a nlx@editorialpowerplay.com. ¡Escriban, que a la carta más linda le vamos a dar una sorpresita! Chauuu.*

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level Extra**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envio.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

Por e-mail, a la siguiente dirección:
ventasnle@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envio de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	\$3,75 + (\$2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	\$6 + (\$2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	\$8 + (\$2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS

05- The Legend of Dragoon
Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces
Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross
Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK
Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles
Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX
Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (1)

11- Shenmue
Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix
Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2
Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

14- Tomb Raider: ¡The Movie!
Soluciones: Alone in the Dark T.N.N. • Digimon World (2da Parte) - y los mejores trucos!

15- Atlantis: The Lost Empire
Soluciones: Final Fantasy Chronicles: Final Fantasy IV World Scariest Police Chase y todos los trucos

16- Final Fantasy: The Spirits Within
Soluciones: Final Fantasy Chronicles:Chrono Trigger Gran Turismo 3 y un montón de trucos

17- RESIDENT EVIL Code: Veronica X
Special Report: las mejores excusas para comprarte una PS2 • Guia Estrategica: Como jugar a los FPS

Lo último en videojuegos está en un solo lugar

